Michael Moorcock

Hawkmoon

Science et Sorcellerie dans la Terre du Futur



Kerie Campbell-Robson



Hawkmoon



LIVRE DU JOUEUR

Hawkmoon

Jeu de Rôle dans la Terre du Tragique Millénaire

Kerie L. Campbell-Robson
Sandy Petersen

Couverture et Illustrations

Franck Brunner
Alain Gassner,Thierry Monter,Guillaume Sorel,Stéphane Truffer

Traduction Française
Hervé Cayetanot
Catherine Mathis

Maquette
Jean Marc Delorme

Production
Philippe Dohr

Correction
Jérôme Dumec

assisté de
Wilma Sorce
Eric Simon

Adaptation et Scénarios
Eric Simon



LIVRE DU JOUEUR

SOMMAIRE



Bienvenue sur la Terre du Tragique Millénaire



Hawkmoon est un jeu de rôle s'inspirant des écrits de l'auteur britannique Michael Moorcock. Michael Moorcock s'est fait connaître comme auteur d'Héroic Fantasy au début des années 60 lorsqu'il créa son héros Elric qui, grâce a ses talents surnaturels de sorcier et son épée- démon Stormbringer, captiva de nombreux lecteurs anglo-saxons. Elric est l'antithèse du héros conventionnel : un être amer et pessimiste plutôt qu'un fougueux guerrier, un albinos maladif et lunatique ayant besoin de drogues exotiques pour survivre plutôt qu'un surhomme musclé, un allié des forces du Chaos plutôt qu'un champion de la Loi.

Au travers de plusieurs romans dont ceux concernant Elric, Moorcock a développé des concepts importants: la lutte éternelle entre les forces de la Loi et du Chaos ; l'existence de nombreux mondes parallèles à travers lesquels les aventuriers peuvent voyager et le besoin permanent d'un super-héros, appelé le Champion Eternel, qui se réveille pour rétablir le délicat équilibre entre la Loi et le Chaos. Elric est une des incarnations du Champion Eternel.

Pendant la fin des années 60 et au début des années 70, Michael Moorcock créa une extension du Champion Eternel en la forme de Dorian Hawkmoon von Köln. Surgissant au cours du 54ème siècle sur Terre, des milliers d'années après le terrible holocauste chimique et nucléaire du Tragique Millénaire, le duc Hawkmoon lutte contre la folie chaotique de l'Empire Granbreton. La majeure partie du monde a régressé vers une société quasi féodale même s'il subsiste encore des reliquats sophistiqués des prouesses technologiques de l'ancienne civilisation.

Ce jeu est fondé sur les quatre livres de la Saga des Runes et sur les trois volumes des "Chronicles of Castle Brass" (ces derniers n'étant pas encore traduits en français).

La Saga des Runes
Le Joyau Noir
L'Amulette du Dieu Fou
L'Epée de l'Aurore
Le Bâton Runique

The Chronicles of Castle Brass
Count Brass
The Champion of Garathorm
The Quest for Tanelorn

Le But du Jeu

Dans Hawkmoon, chaque joueur assume le rôle d'un aventurier téméraire sur la Terre du Tragique Millénaire voyageant à travers le monde et explorant ses mystères. Un arbitre, le maître de jeu, est nécessaire au bon déroulement du jeu. Dans les limites des règles, son rôle est de créer les situations et les obstacles auxquels les joueurs seront confrontés. Toutefois, n'oubliez pas cette considération essentielle : il faut jouer pour le plaisir. Quoiqu'il arrive, la motivation du jeu doit rester l'amusement.

Votre personnage n'a pas besoin de vous ressembler. Il est souvent plus intéressant de jouer quelqu'un de totalement différent : des combattants puissants, des voleurs audacieux, des sages bougons, ou tout autre alter ego de votre choix vivant dans un monde d'aventures.

Une grande partie de Hawkmoon consiste en un échange verbal entre les joueurs qui contrôlent les héros de l'histoire, et un maître de jeu qui dirige le monde où se déroulent les aventures. Les joueurs annoncent au maître de jeu ce qu'ils souhaitent ou tentent de faire et cedernier leur dit s'ils y parviennent ou non et dans ce cas ce qui se passe.

Les règles du jeu proprement dites définissent les mécanismes du monde de fantaisie. Elles ne sont importantes que lorsqu'il est question de réussite ou d'échec. En effet, les règles forment la "réalité" conventionnelle qui rend le monde de jeu crédible. Elles vous permettent de déterminer les conséquences d'une action en cours de partie.

Dans Hawkmoon, le maître de jeu a l'énorme responsabilité de préparer un scénario et de le jouer équitablement. C'est à lui de rendre l'opposition intelligente et rusée, sinon les joueurs n'auront aucun défi à relever et ils s'ennuieront. Le maître de jeu doit éviter de prendre des décisions arbitraires mêmes si les joueurs se révèlent plus malins, plus subtils ou finalement plus forts que lui.

Le joueur a le devoir de jouer son personnage dans les limites de ses connaissances. Rester honnête est aussi difficile pour les joueurs que pour le maître de jeu. Ce n'est pas parce que vous êtes dans la vie un expert chimiste que votre personnage paysan bavarois saura concocter un cocktail molotov.

En essayant de ne pas sortir des limites de votre personnage vous faites travailler votre imagination, ce qui constitue la teneur essentielle du jeu de rôle. Vous devez jouer le rôle de votre personnage comme s'il existait. Cette partie est sans doute la plus difficile, mais aussi la plus enrichissante du jeu.

Bien évidemment, la pratique du jeu de rôle devient plus facile au bout de quelques sessions. Il faut toujours avoir une petite idée du caractère et de la personnalité de son aventurier avant d'entamer le jeu. Néanmoins, laissez également les événements de la vie le façonner peu à peu et permettez lui de grandir. Essayez de jouer différents personnages de différentes manières.

Le développement d'un aventurier dépend aussi de ses capacités de base comme nous le verrons,plus loin. Il faut toujours habiller les chiffres avec son imagination, car c'est là que réside le jeu véritable.

Coopération et Compétition

Le jeu est un acte social. Si vous ne voulez utiliser que votre imagination, vous pouvez lire un livre. Cependant lorsque plusieurs personnes s'associent, elles peuvent créer une fantasmagorie plus intéressante et imaginative que celle d'une personne isolée. De plus, leurs efforts conjoints engendrent une expérience extrêmement enrichissante pour tous les participants.

Les joueurs doivent travailler en commun. Une expédition perdue dans une ville en ruine et infestée de mutants ne peut survivre si tous les aventuriers ne veulent pas s'aider les uns les autres, se soigner mutuellement et se protéger entre eux. Bien sûr, vous pouvez jouer un noble assassin granbreton, mais si tout le monde suit cette voie, il n'y a aucune raison de jouer ensemble. L'honneur existe même chez les voleurs. Si tout vos personnages sont des égorgeurs qui voudra jouer avec vous ?

Il doit aussi y avoir une coopération entre les joueurs et le maître de jeu. Même s'il contrôle et détaille l'univers de jeu, le maître doit lui aussi s'amuser. Les joueurs ne devront jamais s'en prendre au maître de jeu, mais au monde dans lequel les personnages évoluent. Le maître ne devra pas hésiter à demander l'opinion des joueurs au sujet du déroulement de la partie et à débattre avec eux des règles ou des opportunités de jeu. Néanmoins, c'est à lui qu'appartient la décision finale et les joueurs devront accepter d'en supporter les conséquences.

Une communication simple permet de construire un monde de jeu agréable et cohérent. La collaboration des joueurs amène de grandes récompenses tandis que l'hostilité et le ressentiment sont fatals au jeu. N'oubliez pas que le but d'une partie de jeu de rôle est de s'amuser.

Gagnants et Perdants

Dans Hawkmoon il n'y a ni perdant ni gagnant au sens habituel du terme. Le jeu exige une coopération des participants qui travaillent à un but commun. L'adversaire est une situation hostile contrôlée par un maître de jeu de jeu impartial et non pas un autre joueur.

La victoire dépend de l'achèvement ou non du but des joueurs. En cas d'échec, on peut parler de défaite mais les personnages pourront essayer à nouveau plus tard . La mort d'un aventurier n'est rien à coté de cet ordre des choses.

Les personnages survivants gagneront en puissance par le développement de leurs compétences, l'acquisition d'artefacts et la connaissance du monde environnant. Ils continueront à progresser jusqu'à leur fin ou leur retraite. Le monde d' Hawkmoon est très dangereux ; ainsi ne vous laissez pas abattre par la mort de votre personnage préféré. Il vous suffira de créer un autre brave aventurier pour vous replonger dans le jeu!

Aides de Jeu

Un certain nombre d'objets sont nécessaires pour jouer correctement à Hawkmoon, d'autres sont pratiques ou amusants à utiliser. Dés et Feuilles de Personnage sont indispensables au jeu. Les figurines, les grands morceaux de papier ou d'acétate sur lesquels dessiner et autres supports à l'imaginaire (s'ils sont pratiques) ne sont pas absolument nécessaires.

Les Dés

Un certain nombre de dés polyédriques sont utilisés pour le jeu de rôle. Hawkmoon en utilise sept types différents, mais quatre d'entre eux peuvent être obtenus à partir des autres. Pour des raisons de commodité, les joueurs utilisent généralement leur propre jeu de dés, mais il ne s'agit que d'une règle générale. Des abréviations sont utilisées pour désigner ces dés. La lettre "D" représente le mot "dé". Cette lettre est suivie d'un chiffre indiquant le nombre de faces du dé à utiliser. Ainsi un D20 signifie un dé à 20 faces et un D6 correspond à notre bon vieux dé cubique.

Ces désignations peuvent être précédées par un chiffre. Celui-ci indique au joueur le nombre de dés du même type à lancer. Par exemple, 2D6 signifie qu'il faut lancer deux dés à 6 faces et additionner leur résultat. Si vous ne possédez pas suffisamment de dés du même type, lancez les autant de fois qu'il le faut et additionnez leur résultat.

Certaines fois des additions doivent être effectuées aux jets de dés. Vous verrez la notation 1D6+1. Le chiffre suivant le signe plus doit être ajouté au résultat du jet d'1D6. 1D6+1 signifie que le résultat final est compris entre 2 et 7. Le résultat exact dépend du jet effectif du D6.

Enfin, certains résultats requièrent le jet simultané de différents dés. Si les griffes d'un monstre effectuent 1D6+2D4 de dégâts, les dommages véritables seront obtenus en lançant les trois dés requis et en totalisant leur résultat.

Lire les Dés

Nous connaissons tous le bon vieux dé à six faces. Après l'avoir lancé, on retient comme résultat le chiffre inscrit sur la face supérieure du dé. On utilise la même méthode pour lire n'importe quel autre type de dé D8, D20, D12, à l'exception du D4. Celui-ci possède une forme pyramidale, le résultat obtenu figurant à la base de cette pyramide.

Pour lire 1D100, il suffit de lancer deux fois 1D10. Le premier chiffre constitue les dizaines, le second les unités. Par exemple, si vous obtenez 5 au premier jet et 8 au deuxième , le résultat sera égal à 58. "00" équivaut à 100.

Si vous possédez deux D10 de couleurs différentes, il suffit de les lancer ensemble après avoir imparti aux dizaines et aux unités une couleur précise. Vous n'avez plus alors qu'à lire les dés de la même façon.

A l'occasion les règles font appel à des D3. Il suffit alors de lancer un D6 et de diviser le résultat par 2. En procédant de la même façon, on peut utiliser 1D8 afin de simuler 1D4.

La Feuille de Personnage

La Feuille de Personnage est un imprimé qui regroupe d'une façon commode toutes les informations nécessaires sur un aventurier donné. Le chapitre de Création du Personnage vous explique comment remplir cet imprimé et ce que signifient les catégories.

Des Feuilles de Personnages d'Hawkmoon sont incluses dans cette boîte. Elles se trouvent dans le Livre de Référence. Vous pouvez photocopier cet original pour créer des feuilles supplémentaires destinées à votre usage personnel uniquement. Un exemple de Feuille de Personnage complétée est fourni plus loin dans ce livre.

Figurines et Autres Accessoires.

Même si Hawkmoon peut être joué de façon strictement verbale, l'usage de figurines peut être intéressant. En effet, elles permettent de focaliser la concentration des joueurs. Cette matérialisation est toujours utile, car tous les joueurs peuvent ainsi faire travailler leur imagination sur la même

trame. Par exemple, la représentation visuelle de l'ordre de marche d'un groupe d'aventuriers traversant les Carpathes, permet de déterminer les personnages en mesure de se parler. Ceci peut s'avérer déterminant par la suite si un personnage se lance au secours d'une personne. Les figurines aident donc à l'interprétation des règles sur la table. Il est possible de voir que vos compagnons bloquent le champ de tir de votre lance feu, de déterminer quels personnages seront les premiers attaqués par des Granbretons en furie, ou bien le temps nécessaire à un aventurier pour en aider un second. Les figurines fournissent les réponses à des questions telles que "Où est l'éléphant?" ou "Mon personnage était-il supposé être là ?".

Les figurines mesurent habituellement 2,5 cm de haut et sont en plomb. On peut les trouver dans la plupart des magasins de jeux ou les commander par la poste. Beaucoup de personnes font également bon usage des figurines-jouets en plastique que l'on peut trouver un peu partout. Vos préférences et votre porte-monnaie dicterons votre choix. Nul n'est censé posséder tous les animaux ou personnages nécessaires à une partie. Les substitutions sont habituelles. Des marqueurs ou des pions en carton peuvent très facilement servir de figurines.

Il est souvent utile au maître de jeu de dessiner la scène sur une simple feuille de papier et d'y indiquer l'échelle. Lorsque l'action se passe à l'échelle individuelle, vous utilisez simplement les figurines.

Quelques accessoires ajoutent de l'ambiance. Des grandes ruines peuvent être créées à partir de cubes d'enfant. On peut également utiliser des décors pour trains électriques, des décorations à gâteaux, des parties d'une maison de poupées, etc... Des emballages en polystyrène expansé peuvent être façonnés en diverses formes. Des pierres, des arbres, des haies jouets ou des pierres peuvent transformer une situation inerte et l'enrichir de possibilités de déploiement et d'utilisation de compétences spéciales.

Autres Aides

Un crayon et du papier sont très utiles. Le maître de jeu peut désirer que ses joueurs utilisent du papier quadrillé afin d'y noter les plans de ruines ou de bâtiments anciens.

Le Monde d'Hawkmoon

Le futur lointain de la Terre sert de cadre aux romans d'Hawkmoon. Quelques temps après notre époque, une terrible guerre nucléaire, chimique et bactériologique a détruit une grande partie de la planète. Une fois l'utilisation des machines de guerre sophistiquées oubliées, les hommes continuèrent à se battre de manière primitive et à une plus petite échelle. Finalement, personne ne put se souvenir de la cause originelle de la guerre. Cette guerre et les années qui l'ont suivie sont connues sous le nom de Tragique Millénaire..

Les continents perdirent tout contact les uns avec les autres et devinrent des terres de légendes et de mythes ou furent complètement oubliés. L'Amérique devint l'Amarehk, terre de mystères ; la Chine, l'Asia communista, lointaine et légendaire. Les Africains refusèrent toute communication avec l'extérieur.

Le récit d' Hawkmoon se déroule des siècles après la fin de la pire période du Tragique Millénaire et la plupart des travaux scientifiques de l'humanité ont été perdus. Des sciences nouvelles ont été d'ailleurs développées pour les remplacer. La technologie actuelle correspond à celle de la fin du moyen-âge ou de la Renaissance. Toutefois, à l'instar des lances feu, quelques machines d'une technicité très avancée sont également produites.

Tout comme à notre propre époque, des rumeurs prétendent que la magie existe. De grands savants, comme ceux de Granbretanne, sont d'ailleurs appelés "sorciers-savants" à cause du secret et de la puissance associés à leur technologie.

L' Europe est déchirée par la guerre. Chaque pays est divisé en cantons indépendants, villes franches, duchés, palatinats et comtés. Un simple village ou une région peut être conquis dix fois en dix ans par différentes armées. La plupart des hommes essaient de vivre comme ils le peuvent et il n'est pas rare de voir des fermiers accomplir leurs tâches quotidiennes alors que les batailles font rage alentours. Au cours des romans d' Hawkmoon, la Granbretanne a conquis une grande partie de l'Europe désorganisée. Toutefois, la "Paix Granbretonne" qui s'ensuit n'est ni paisible ni plaisante pour les vaincus.

L'ancien anglais déformé s'est répandu et est utilisé comme Langue Commune. Néanmoins, la plupart des nations conservent leur propre langage. Les personnes cultivées d'Amarehk et d'Europe parle la Langue Commune à 40% et leur langue natale à 80%. De plus, les classes lettrées lisent et écrivent aussi à ces mêmes niveaux.

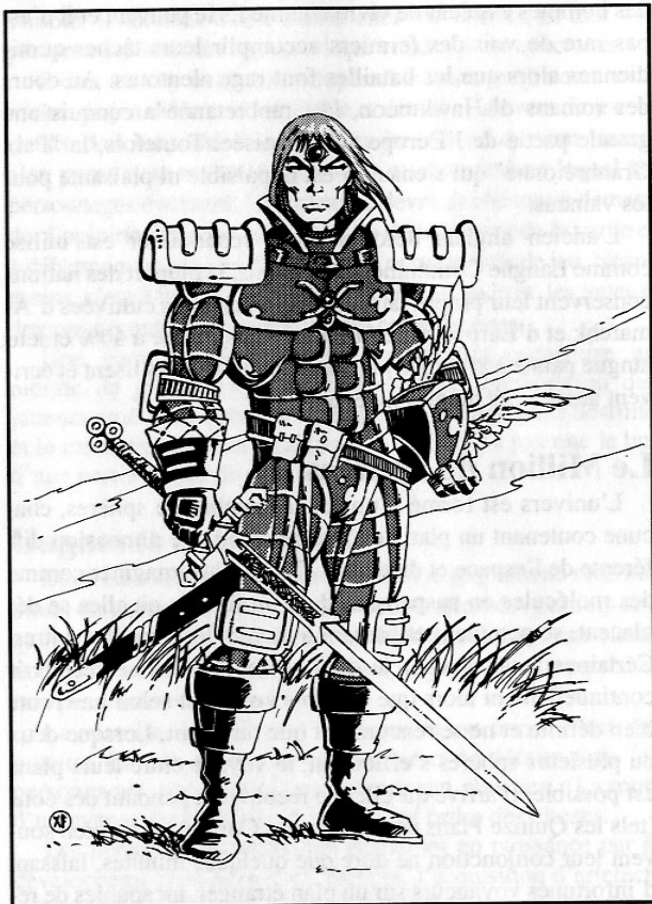
Le Million de Sphères

L'univers est formé d'un grand nombre de sphères, chacune contenant un plan de l'existence ou une dimension différente de l'espace et du temps. On peut les imaginer comme des molécules en suspension dans un liquide où elles se déplacent, se percutent et passent à travers les unes des autres. Certaines sphères vont jusqu'à se toucher ou se recouvrir continuellement alors que d'autres voyagent selon une route bien définie et ne se rencontrent que rarement. Lorsque deux ou plusieurs sphères s'effleurent, le voyage entre leurs plans est possible. Il arrive qu'elles se recouvrent pendant des éons (tels les Quinze Plans des romans de Corum), mais bien souvent leur conjonction ne dure que quelques minutes, laissant d'infortunés voyageurs sur un plan étranger, incapables de retourner chez eux.

Une fois par éternité a lieu la Conjonction du Million de Sphères; au cours de laquelle toutes les sphères coïncident dans le continuum espace-temps. Cette période est caractérisée par de grandes guerres, des paradoxes et des formes de magie puissante, les dieux s'affrontant pour déterminer l'image du multivers. De plus, un espace extra-dimensionnel existe sur chaque plan. Cet espace est pleinement visible sur certains plans alors que sur d'autres il est si bien caché qu'il est inconnu ou mythique. Cet espace est appelé Tanelorn. Tout y est en parfait équilibre et les dieux ne peuvent pas s'y rendre ou envoyer leurs créatures. Tanelorn est un sanctuaire où l'on peut se réfugier. De plus, avec les connaissances adéquates, on peut visiter tout autre Tanelorn du multivers. Elle ressemble parfois à un superbe palais, riche en objets d'art ou précieux alors qu'à d'autres endroits il ne s'agit que d'un empilement de huttes de boue. Elle peut être déserte ou surpeuplée mais quelque soit son aspect, Tanelorn reçoit et protège ses immigrants d'une manière égale.

Le Champion Eternel

Chacun des plans du Million de Sphères possède sa propre incarnation du Champion Eternel. Ce héros surnaturel est, sciemment ou non, le gardien de l'Equilibre Cosmique. Chaque incarnation du Champion Eternel est déchiré par le doute, la peur et bien souvent la culpabilité. Il ou elle peut chercher un être supérieur qui contrôle les fantasques dieux de la Loi et du Chaos. Il se souvient parfois des autres incarnations, mais dans la majorité des cas il n'en a aucun souvenir, ou n'en entrevoit que quelques bribes au cours de rêves agités. Le Champion ne prend conscience de sa véritable identité que lorsque une preuve irréfutable lui en est offerte.



Le Champion est rarement solitaire et bien souvent un autre être éternellement réincarné l'aide ou l'accompagne. Généralement le Compagnon est un dandy plein de bonne humeur et de superstitions. Il est lui-même un grand guerrier et peut posséder des rudiments de magie. Quelquefois, le Compagnon se souvient de vies passées ou futures, mais généralement il est aussi ignorant que le Champion lui-même. Le destin du Compagnon est plus simple, moins tortueux que celui du Champion, son but étant de l'assister et de le conseiller. Même s'il meure bien souvent des mains du Champion, il s'agit d'un véritable ami.

Généralement le Champion possède un Amour réincarné, même s'il lui arrive d'en rencontrer deux. Dans ce cas (comme Rhalina et Medhbh pour Corum, ou Cymoril et Zarozinia pour Elric), le second n'apparait qu'à la perte du premier. La destinée de l'Amour est d'aimer le Champion et, comme le Compagnon, il est souvent tué par sa faute.

De plus, le Champion possède un Adversaire farouche. Le Prince Gaynor le Damné et le Baron Méliadus en sont deux exemples.

Sur un plan et à un instant donné, il ne peut y avoir qu'un seul Champion, ou Amour et jusqu'à quatre Compagnons. Les Adversaires ne se manifestent jamais à plus de trois.

L'Epée et le Joyau le Bâton Runique et la Balance Cosmique.

Au début du cycle actuel du multivers, des entités étrangères semblables à des dieux, forgèrent trois objets de pouvoir afin de mieux contrôler le Chaos, beaucoup plus puissant que la Loi. L'Epée et le Joyau furent les premiers de ces artefacts. Puis fut forgé le Bâton Runique.

Issus du Chaos et destinés à le combattre, comme le feu combat le feu, l'Epée et le Joyau sont deux aspects différents du même objet. L'Epée ou le Joyau existe sur un plan, jamais les deux. Même s'il est destiné à lutter contre le Chaos, l'Epée/Joyau agit d'une manière imprévisible et perfide du fait de son origine.

Le Bâton Runique est un instrument de la Loi. Il agit d'une manière plus subtile que l'Epée/Joyau. L'Epée/Joyau et le Bâton Runique sont tous deux habités par les moitiés complémentaires Loyales et Chaotiques d'un unique être. Dans Tanelorn, à la conclusion du septième livre de la série Hawkmoon, l'Entité Epée prend possession simultanément du Joyau et de l'Epée, ce qui lui donne suffisamment de puissance pour engouffrer le Bâton Runique et devenir un être à part entière, quoique chaotique.

La Balance Cosmique fut créée afin de soutenir les règles instaurées à l'encontre des dieux de la Loi et du Chaos. Elle a le pouvoir de contre-carrer les actions d'un dieu si cela s'avère absolument nécessaire. Toutefois, elle utilise généralement le Champion à cet effet. Le Champion peut sembler travailler pour la Loi ou le Chaos à un moment donné, mais la Balance reste son seul modèle et maître. A la conjonction du Million de Sphères, Hawkmoon et Erekose (deux aspects du Champion) réussirent à détruire l'Epée, le Joyau, le Bâton Runique et la Balance Cosmique. Par la même, les hommes furent laissés à leur propre sort pour la prochaine éternité.

Chronologie

Les peuples de l'Europe du Tragique Millénaire donnent aux années des noms d'animaux, comme les Chinois. Il y a sept animaux par cycle et chaque animal apparaît cent fois avant le début du cycle suivant. Un cycle dure donc sept siècles. Actuellement, les animaux employés sont dans l'ordre : le Buffle, le Chien, la Chèvre, le Rat , le Cheval, l'Aigle et le Requin. La première année du cycle en cours est donc la première année du Buffle, la seconde la première année du Chien et ainsi de suite. La huitième année a été dénommée la seconde année du Taureau, quant à la dernière il s'agira de la centième année du Requin.

Le cycle dernier était composé du Chat, du Serpent, du Hiboux, de l'Anguille, du Sanglier, de la Belette et de l'Hirondelle. Quant à l'avant dernier, on utilisait le Lion, le Loup, le Faucon, la Grenouille, le Lièvre, le Lézard et l'Araignée. Un autre système de noms était utilisé avant ce cycle. Les animaux du prochain cycle seront le Cerf, le Bélier, le Criquet, le Coq, l'Ours, le Mille-Pattes et la Cigogne.

Une chronologie plus complète de la "Saga des Runes" et des "Chronicles of Count Brass" est fournie dans le Livre de

Science de Hawkmoon. Les années recouvertes par cette période et leurs équivalents européens sont décrits dans la table ci-dessous. Il vous faudra déduire les correspondances européennes pour les autres années en utilisant ce tableau.

Le Cycle des Années

Les années données ici correspondent à celles décrites dans la chronologie des romans d'Hawkmoon fournie dans le Livre de Science.

Année (après JC)	Cycle de l'Animal Equivalent
5290	87eme année du Rat
5291	87eme année du Cheval
5292	87eme année de l'Aigle
5293	87eme année du Requin
5294	88eme année du Taureau
5295	88eme année du Chien
5296	88eme année de la Chèvre
5297	88eme année du Rat
5298	88eme année du Cheval
5299	88eme année de l'Aigle
5300	88eme année du Requin
5301	89eme année du Taureau
5302	89eme année du Chien
5303	89eme année de la Chèvre
5304	89eme année du Rat
5305	89eme année du Cheval
5306	89eme année de l'Aigle
5307	89eme année du Requin
5308	90eme année du Taureau
5309	90eme année du Chien
5310	90eme année de la Chèvre

L'Argent

La plupart des paysans et des civilisations les moins évoluées utilisent le troc pour acquérir les biens et services qu'ils ne peuvent produire eux-mêmes. Les duchés et les principautés importants frappent leur propre monnaie qui est utilisée sans discrimination par les comtés plus petits. La valeur d'une pièce est calculée à partir de son poids et de la pureté du métal qui la constitue. La valeur faciale n'a donc presque aucune importance. De ce fait, et afin de faciliter le commerce, la plupart des pays frappant monnaie produisent des pièces de poids et de dénomination similaires, comme indiqué sur la Table des Valeurs des Pièces.

Il n'y a aucun problème de change. La plupart des marchands accepte des pièces de toute provenance. La pièce d'argent communément utilisée est appelée un "franc" dans les régions francophones, un "mark" en Europe centrale, une "lire" dans la botte italienne, etc... Ces noms familiers ne doivent pas vous induire en erreur. Ces pièces n'ont rien à voir avec leurs équivalents anciens (des années 80). Entre autres différences, elles possèdent toutes la même valeur. Pour marquer les différences régionales, un personnage peut nommer ses pièces selon la coutume locale avant d'en changer le nom en traversant une frontière. Un aventurier patriote pourra toujours nommer une pièce "franc" quelle que soit sa provenance.

Quelques endroits en Europe et toutes les nations non-européennes. produisent des pièces de tailles et de dénominations différentes. Elles doivent alors être cotées individuellement.

Les Pierres Précieuses

Les pierres précieuses constituent un moyen pratique et simple de transporter une grande quantité d'argent. De plus, les gemmes, difficiles à détruire, ont survécu au Tragique Millénaire en nombre relativement important.

Valeur des Gemmes

On détermine la valeur d'une pierre semi-précieuse ou d'une gemme imparfaite en lançant 1d10 pour son poids (en carats) puis 1d20 pour sa valeur en pièces d'argent par carat. Pour des pierres de plus grande valeur, jetez 1d20 ou même 1d100 pour le poids en carat et 1d100 pour la valeur par carat. Des pierres plus grosses sont généralement indisponibles et devront être sélectionnées par le maître en fonction de la situation de jeu. Dans l'Europe du Tragique Millénaire, peu de gemmes valent plus de 100 pièces d'argent par carat.

Valeur des Pièces

Il s'agit des valeurs monétaires générales utilisées en Europe à l'époque d'Hawkmoon. Les équivalences avec les anciennes pièces des années 80 sont approximatives.

1 fer (F) = 5 centimes (franc des années 80)	
10 fer = 1 cuivre (C)	1C = 50 cts
10 cuivre = 1 argent (A)	1A = 5 FF
10 argent = 1 or (O)	1O= 50 FF
10 or = 1 grande or (GO)	1GO= 500 FF

Liste des Prix

La pièce de base la plus courante de l'Europe du Tragique Millénaire est la pièce d'argent (A). Sa valeur approche les 5FF actuels. Les pièces d'or sont beaucoup plus rares.

La liste de prix suivante n'est nullement exhaustive, mais elle peut être utilisée pour donner aux joueurs et au maître de jeu une idée des prix pratiqués. Si vous voulez déterminer le prix d'un objet ne faisant pas partie de cette liste, calculez sa valeur en FF des années 80 et convertissez la dans son équivalent de l'Europe du Tragique Millénaire.

Des versions plus élaborées de ces objets coûterons de deux à dix fois le tarif indiqué ci-dessous.

Habillement

1 A	Chemise
2 A	Pantalon
3 A	Cape simple
4 A	Pourpoint
5 A	Robe
6 A	Paire de bottes
8 A	Cape de cuir ou fourrée
8 A	Manteau d'hiver bon marché
14 A	Bon manteau d'hiver
20 A	Robe élégante
200 A et +	Armure d'apparat

Le style vestimentaire européen à l'époque d'Hawkmoon peut se définir comme une combinaison entre l'habillement médiéval et les modes en vigueur à la fin de la Renaissance.

Logement et Nourriture

2 C	Plancher de salle commune (faites attention à vos biens)
6 C	Dortoir
1 A	Chambre individuelle (bon lit, avec peu de puces)
8 A et +	Pavillon
10 A et +	Suite grand luxe (serviteurs, chambre privée)
3 C	Maigre repas
1 A	Bon repas
5 A et +	Festin
1-5 C	Bouteille de vin ou de bière
2 A et +	Bouteille de bon vin
10 A	Provisions pour une semaine (20 repas plus boisson)
5 C	Viande crue, la livre
3 C	Légumes, la livre
4 C	Miche de pain 1 kg
2 C	Litre de lait

Matériel de Campement

2 C	10 mètres de corde
10 A	10 mètres de chaîne
1 A	Tente 1 place
10 A	Tente 3 places
20 A	Tente 6 places
50 A	Tente 20 places
2 F	Bougie
1 F	Torche
1 A	Lampe à huile
1 A	Lanterne
1 C	Litre d'huile à lampe
1 F	Hameçon et fil à pêche
5 C	Filet de pêche
5 A	Pelle et pioche
1 A	Briquet et amadou
2 A	Sac à dos
5 C	Couverture de laine
5 A	Couverture de fourrure
2A	Cantine

Achats importants

300 A	Cabane en rondins
1 000 A	Habitation en brique (par pièce)
4 000 A	Habitation en pierre de taille (par pièce)
10 000A	Palais (par pièces)
2 000 A	1 acre de terre arable
15 000 A	Canon flamme (une recharge : 600 A)

Moyens de Transport

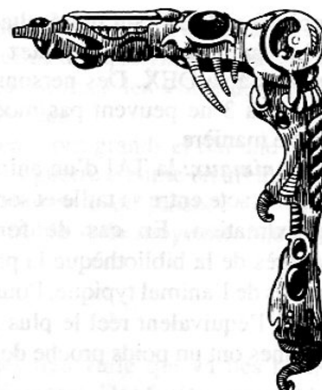
50-100 A	Cheval de trait
200 A	Cheval de monte
5000 A et plus	Cheval de guerre entraîné
5 A	Sacoches
30 A et plus	Selle et rênes
20 A	Charrette à deux roues
50 A	Chariot
50 A	Wagon couvert
200 A	Cabriolet
400 A	Coche
500 A	Carrosse
40 A	Boeuf de trait
70 A	Couple de boeufs de trait
25 A	Barque (avec les rames)
100 A	Petit navire à voiles
500 A	Barge de navigation côtière ou fluviale
1000 A	Navire marchand (par tonne de fret transportable)
1000 A	Navire de guerre (par membre d'équipage combattant)
15 000 A	Ornithoptère : Corbeau ou Vautour *
21 000 A	Ornithoptère : Griffon *
23 000 A	Ornithoptère : Dragon *
31 000 A	Ornithoptère : Phoenix *
13 000 A	Flamant de Kamarg
10 000 A	Ptéron
12 000 A	Faucon des Steppes

* disponible uniquement aux officiels des forces armées granbretonnes.





Création du Personnage



Pour jouer à Hawkmoon vous aurez besoin d'un ou de plusieurs aventuriers qui seront vos alter ego dans le Tragique Millénaire. Il existe deux types de personnages : les personnages joueurs ou aventuriers et les personnages non joueurs (PNJs) contrôlés par le maître de jeu. Tous ont le même genre de facultés, mais on passe généralement moins de temps à élaborer les Personnages Non Joueurs. La plupart d'entre eux ne sont généralement que des adversaires au cours d'un combat. Cependant, certains pourront être plus consistants, selon le désir du maître de jeu et son temps disponible. On mesure d'ailleurs la qualité d'un maître de jeu à la crédibilité de ses personnages non joueurs.

Runequest et la plupart des autres jeux de rôle fantastiques utilisent de nombreuses races non humaines telles que les elfes, les nains, les trolls, etc. Hawkmoon tiré des romans de Moorcock ne possède presqu'aucune race non humaine intelligente. Parmi celles-ci, on peut citer les Géants des Montagnes qui pourront être éventuellement utilisés comme aventuriers. En fait, cette race est très proche des humains.

Utilisez la procédure résumée ci-dessous lors de la création d'un personnage. Chaque étape est développée dans le chapitre suivant.

Résumé de la création du personnage

1) Tirez les caractéristiques initiales.

2) Déterminez la nationalité du personnage, modifiez les caractéristiques en conséquence.

3) Déterminez les bonus dus aux caractéristiques.

4) Déterminez l'origine sociale et les compétences. Elles peuvent être modifiées par la nationalité.

Les Caractéristiques

Chaque personnage possède un certain nombre de caractéristiques principales. Elles sont tirées aux dés et chaque chiffre permet de déterminer la valeur relative de la caractéristique dans le monde du jeu.

Les sept caractéristiques de base sont: la Force (FOR), la Constitution (CON), la Taille (TAI), l'Intelligence (INT), le Pouvoir (POU), la Dextérité (DEX) et le Charisme (CHA). Pour les humains, chacune des caractéristiques est déterminée en lançant 3D6. Elles peuvent être modifiées par la nationalité d'origine de l'aventurier. Portez ces chiffres sur la feuille de personnage. Utilisez un crayon de papier car ces caractéristiques peuvent changer. Vous pouvez tirer une nouvelle série de caractéristiques, si le total de votre premier tirage est inférieur à 32. Les liens de parenté, le nom, le sexe, la coiffure, la main directrice du personnage sont déterminés par le joueur et non sur un lancer de dés. Vous êtes libre de détailler davantage votre aventurier afin de le personnaliser. Maniérismes, accents ou styles vestimentaires vous aideront à caractériser votre nouveau personnage. Toutefois, certains détails extravagants peuvent le gêner. Par exemple, si vous décidez que votre aventurier possède une jambe de bois, le maître de jeu est en droit de décréter que sa DEX et sa vitesse seront diminuées en conséquence.

Force : la puissance musculaire du personnage. Elle évalue ce qu'il peut soulever et avec quelle facilité. Elle conditionne les armes qu'il peut utiliser et l'ampleur des dégâts qu'il inflige en combat.

Constitution : une mesure relative de la santé. Elle permet d'évaluer la résistance de votre aventurier à la maladie, son endurance et les dégâts qu'il peut supporter avant de mourir.

Taille : elle combine en un seul nombre la taille et la masse de votre personnage. Etre très grand ou très petit entraîne certains avantages et inconvénients.

Corpulence : dans un premier temps, la corpulence d'un personnage (faible/moyenne/forte) est déterminée par sa nationalité. Les tailles et poids indiquées sur la Table des Tailles Humaines correspondent à des moyennes de poids pour une taille donnée. Si les poids compris dans la fourchette typique de votre nationalité vous conviennent, choisissez simplement un nombre dans l'éventail proposé. Cependant, si vous désirez quelques variations, lisez ce qui suit.

Si votre personnage possède une corpulence faible, jetez 1D10. Sur un résultat de 8-9, il est légèrement plus lourd que la normale. Ajoutez 1D6 kg à son poids et augmentez sa CON de 1 point. Sur un résultat de 10, il est à la fois plus lourd et plus lent que la moyenne. Ajoutez 1D10 kg à son poids, augmentez sa CON de 2 points mais diminuez sa DEX de 1 point.

Si votre personnage possède une corpulence moyenne, lancez 1D10. Sur un résultat de 1 à 4, il est dans la norme et ses caractéristiques ne subissent aucun changement. Sur un résultat de 5 à 7, il pèse 1D10 kg de moins que la normale. Retirez 1 point de CON et ajoutez 1 point de DEX. Sur un résultat de 8 à 10, ajoutez 1D10 kg à son poids. Augmentez sa CON de 1 point et diminuez sa DEX de 1 point.

Si votre personnage possède une forte corpulence, jetez 1D10. Sur un résultat de 1 à 5, il est dans la norme et ses caractéristiques ne subissent aucun changement. Sur un résultat de 6 à 8, il pèse 1D10 kg de moins que la normale. Ajoutez 1

point à sa DEX. Sur un résultat de 9 à 10, il pèse 1D10 kg de plus que la normale. Ajoutez 1 point à sa CON et retirez 2 points à sa DEX. Des personnages d'une TAI inférieure ou égale à 3 ne peuvent pas modifier leurs caractéristiques de cette manière.

Animaux: la TAI d'un animal ne fournit pas une corrélation exacte entre sa taille et son poids mais seulement une approximation. En cas de force majeure, renseignez-vous auprès de la bibliothèque la plus proche et demandez leur le poids de l'animal typique. Pour les créatures fantastiques, utilisez l'équivalent réel le plus proche. Par exemple, les octiguanes ont un poids proche de celui des crocodiles.

Intelligence : Elle évalue la capacité à résoudre des problèmes, à envisager des plans d'action et à tirer parti de ses expériences. Les Scientifiques ont besoin d'une INT élevée.

Pouvoir: C'est la mesure de l'âme et de la volonté de votre personnage. Si par hasard votre aventurier apprend la magie, il se rendra compte qu'il s'agit également d'un carburant qui lui permet de lancer ses sorts.

Dextérité : Elle inclut l'agilité, l'adresse et de nombreuses compétences. Comme la FOR, une DEX trop faible peut empêcher votre personnage d'utiliser certaines armes.

Charisme : La faculté de commander, le charme et la personnalité. Il inclut également la beauté physique et le sex-appeal. Le CHA aide votre personnage dans ses relations avec autrui.

Age : Vous pouvez choisir l'âge de votre aventurier. Généralement, il devra osciller autour des 25 ans. Si vous décidez d'être plus vieux, vos compétences en Connaissance en bénéficieront, mais vos caractéristiques physiques risquent de se dégrader avec le temps et d'une manière déterminée par le maître de jeu. Par exemple, si vous voulez jouer un septuagénaire, il est en droit de diminuer de moitié la FOR, la CON et la DEX de votre aventurier. Si votre personnage est trop jeune, le maître de jeu devra alors diminuer le nombre ou le niveau de ses compétences initiales. Après tout, vous pouvez encore avoir du lait derrière les oreilles.

Nationalités

Après avoir tiré les caractéristiques de votre personnage, il s'agit de déterminer ses acquis. Lisez la description de sa nationalité dans la paragraphe suivant et ajustez ses caractéristiques en conséquence. Sa nationalité peut aussi influencer sa classe sociale.

On trouve de nombreuses nationalités en Europe. Votre maître de jeu peut vous imposer la nationalité d'origine de votre personnage ou vous la laisser choisir. Vous pouvez également la tirer sur la Table des Nationalités Européennes cidessous.

Carpathes

Les Carpathes sont dans leur totalité une zone montagneuse et boisée. Elles comprennent la Transylvanie actuelle et des parties de la Hongrie et de la Tchécoslovaquie (la région correspondant à peu près à la chaîne des Carpathes). Les étés y sont courts et les hivers longs ; et l'agriculture n'est productive que dans les rares vallées. Les forêts carpathiennes sont composées de conifères sur les hauteurs, et de chênes et de hêtres aux pieds des collines et dans les vallées.

Table des Tailles Humaines

		Poids en Kilo		
TAI	Hauteur en Cm	Faible	Moyen	Forte
1	0-30	0-5	0-7	0-10
2	31-60	6-10	8-15	10-20
3	61-90	11-15	16-22	21-30
4	91-105	16-20	23-30	31-40
5	106-120	21-25	31-37	41-50
6	121-135	26-30	38-45	51-60
7	136-150	31-35	46-52	61-70
8	151-155	36-40	53-60	71-80
9	156-160	41-45	61-67	81-90
10	161-165	46-50	68-75	91-100
11	166-170	51-55	76-82	101-110
12	171-175	56-60	83-90	111-120
13	176-180	61-65	91-97	121-130
14	181-185	66-70	98-105	131-140
15	186-190	71-75	106-112	141-150
16	191-195	76-80	113-120	151-160
17	196-200	81-85	121-127	161-170
18	201-205	86-90	128-135	171-180
19	206-210	91-95	136-142	181-190
20	211-215	96-100	143-150	191-200
21	216-220	101-105	151-157	201-210
22	221-225	106-110	158-165	211-220
23	226-230	111-115	166-172	221-230
24	231-235	116-120	173-180	231-240
25	236-240	121-125	181-187	241-250

Table des Nationalités Européennes

Voici les nationalités auxquelles pourront appartenir les aventuriers dans Hawkmoon. Pour les nécessités de la campagne, le maître de jeu peut vous en imposer le pays natal de votre aventurier.

D100	Nationalité	D 100	Nationalité
01-03	Carpathes	56	Orkneys
04-06	Catalania	57-59	Otriche
07-10	Espanyia	60-63	Perse
11-16	France	64-67	Roumanie
17-23	Germanie	68-72	Scandiie
24-32	Granbretanne	73-76	Tchequie
33-35	Grèce	77-79	Sicilia
36-38	Hollandia	80-84	Slovaquie
39-43	Italia	85-87	Sweiss
44-45	Chypre	88-91	Syrie
46-49	Bulgarie	92-95	Turkia
50-55	Moscovie	96-99	Ukranie
		100	Yel

Les montagnes sont riches en pétrole, fer, cuivre, or et argent. Néanmoins, le sol est trop pauvre pour faire vivre une population importante. Il n'y a ni dirigeant, ni cité importante et la majorité de la population restreinte vit dans de petits villages, dirigés par un chef local, souvent appelé "boyards".

Dans le passé, les Carpathes constituaient une région stratégique. On peut donc quelque fois y trouver d'anciennes armes ou machines, parfois même des installations entières. Les gens y sont très superstitieux et les anciennes légendes de loups-garous, sorcières et autres vampires sont toujours très vivaces.

On trouve peu de mutants en Carpathes. Hommes, plantes et animaux sont quasiment identiques à ceux de nos jours.



Les habitants sont des Slaves. Ils sont petits, trapus et ont généralement des cheveux sombres. Ils restent très unis et entretiennent peu de relations avec les étrangers, exception faite du commerce. Comme le pays est riche en minerai et que son agriculture est pauvre, beaucoup d'habitants sont mineurs ou artisans. Ils échangent le riche minerai de leur sous-sol et le produit de leur artisanat contre de la nourriture et des objets indispensables à leur survie.

Si votre personnage est Carpathien, il est de forte corpulence. Ajoutez 1 point à sa FOR et 1D3 à sa CON. Otez 1D3 à sa DEX. Si vous tirez Noble ou Marin sur la Table des Origines sociales transformez le en Artisan..

Catalania

La Catalania comprend deux anciennes îles : la Corsica et la Sardainia. Elles sont montagneuses et couvertes de forêts broussailleuses. Les îles sont dirigées par des ducs frères, qui se querellent constamment mais se réunissent lorsque des ennemis extérieurs menacent l'un d'entre eux. La zone fut irradiée pendant le Tragique Millénaire. Depuis, les mutations et malformations sont très répandues. Toutefois, les habitants sont larges d'esprit et si un mutant n'est pas trop horrible ou dangereux, ils le laissent en paix.

Beaucoup de Catalaniens sont des marins. Ils vendent tout et n'importe quoi, que ce soit dans leur propre intérêt ou dans celui de leurs îles. Ils n'ont en général aucun scrupule à rouler un étranger si celui-ci est assez idiot pour se faire avoir.

Originellement les Corses étaient français et les Sardes, italiens. Si votre personnage est corse, ses caractéristiques sont celles d'un Français (voir plus bas). S'il est originaire de Sardainia, référez-vous à l'Italia. Vous pouvez choisir l'île dont vous désirez être originaire ou encore lancer 1D6 : 1-3=Corsica, 4-6=Sardainia. Lorsque vous déterminerez l'Origine Sociale de votre personnage, si vous obtenez Scientifique, remplacez le par Marin.

Espanyia

L'Espanyia (anciennement Espagne et le Portugal) est couverte de montagnes basses. L'agriculture est sa ressource principale et les plantes y poussent en quantité suffisante pour nourrir la population. Raisin, vin et agrumes sont exportés vers le reste de l'Europe. Les mines y sont également importantes. On peut y trouver du fer, du cuivre et du charbon. La pêche constitue la troisième ressource du pays et les poissons sont échangés à l'intérieur des terres contre des fruits et des légumes.

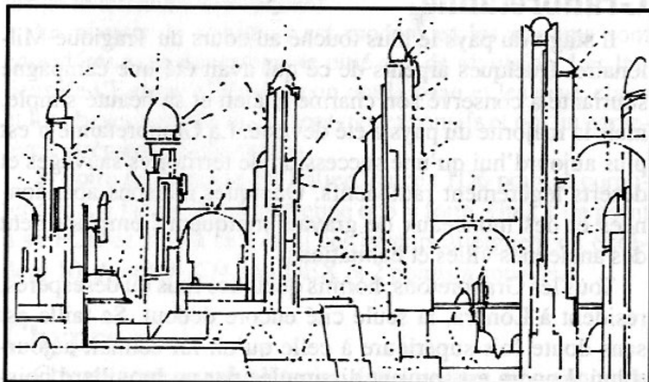
L'Espanyia est renommée pour ses bijoux et sa métallurgie, notamment en matières d'armes et d'armures. Les Espanyiens forment l'un des rares peuples unifiés d'Europe. Ils sont dirigés par un roi depuis la cité principale de Madrid. De nombreuses modes en provenance de sa cour sont suivies à travers l'Europe. Les basses terres d'Espanyia sont infestées d'animaux et d'humains mutants, mais les villes des montagnes en sont quasiment préservées.

Généralement, les Espanyiens sont grands et ont une chevelure sombre. Ils considèrent la guerre comme un art à l'instar de la romance. Pour déterminer la corpulence de votre personnage, lancez 1D6 : 1-2= faible, 4-6= moyenne. Ajoutez 1D4 à la DEX et au CHA.

France

La France possède un relief très varié qui va des montagnes aux marais (comme la Kamarg). Des forêts couvrent la majorité du nord du pays et les plaines sont couvertes de broussaille. Des arbres rabougris poussent en groupes compacts dans les marais, en compagnie de diverses plantes marécageuses et de roseaux. L'agriculture et la pêche suffisent à nourrir la population qui exploite également des mines de charbon et de fer.

La France est divisée en de nombreuses petites nations, dirigées par des Seigneurs Protecteurs, des Ducs, des Comtes et autres Nobles. Parye, la ville principale est construite en cristal de roche et en miroirs. De jour comme de nuit, on la voit à des kilomètres à la ronde. Selon les rumeurs, les enfants qui y naissent sont aveugles et doivent apprendre à voir dans cette cité des merveilles.



Du fait du Tragique Millénaire, la majeure partie de la France présente un haut niveau de mutation. Seule la Kamarg, une région marécageuse située près de la Côte d'Azur a presque complètement échappé à la destruction. En effet, le Mistral, un vent annuel venu du Nord a chassé chaque hiver les nuages de retombées qui recouvraient la plus grande partie du pays.

La noblesse Française est sophistiquée et souvent arrogante. Les paysans sont simples, mais très intelligents. Ils préfèrent ne pas se mêler des problèmes de guerre. Ils sont également très fiers.

Si votre personnage est français, il a la peau claire mais ses cheveux et yeux peuvent être de n'importe quelle couleur. Lancez 1d6 pour sa corpulence 1-2= faible, 3-6= moyenne. Ajoutez 1 point en FOR, CON, INT, POU et DEX, et 1D4 en CHA.

Germanie

La moitié nord de la Germanie est constituée de plaines, uniformes, presque toutes cultivées. En descendant vers le sud, le pays s'élève en collines et des montagnes souvent très boisées. La Germanie du Sud abrite la Forêt Noire, dont sont originaires, selon les racontars, toutes les créatures mauvaises

imaginables. Même en été, les températures y sont souvent fraîches et la neige abonde en hiver.

Comme en France, divers nobles gouvernent indépendamment chaque région du pays. La plupart des villes importantes ont été détruites au cours du Tragique Millénaire, et n'ont généralement pas été reconstruites. La plupart des habitants vivent dans de petites cités revêtant l'aspect de communautés agricoles.

La Germanie a quasiment été détruite au cours du Tragique Millénaire. Le taux de mutation de la Germanie est le second d'Europe derrière la Granbretanne. Tous les mutants reconnaissables y sont pourchassés dans une atmosphère de chasse aux sorcières. En effet, la plupart des Germaniens croient que les mutants sont dangereux et qu'il est de leur devoir de s'en débarrasser.

La Germanie est un pays tranquille. L'agriculture et la pêche permettent de nourrir la majeure partie de la population. Un commerce actif permet d'importer des biens de l'étranger. Le pays exporte principalement du bois de charpente et de l'ébénisterie. Les ébénistes germaniens sont d'ailleurs très réputés pour leur travail de grande qualité.

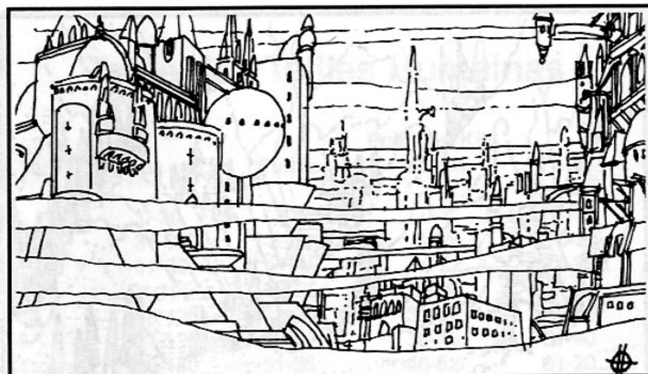
Les germaniens sont grands et robustes. Ils ont généralement une peau claire, des cheveux blonds et des yeux bleus. Lancez 1D6 pour déterminez la corpulence : 1= faible, 2-6= moyenne. Ajoutez 1D4 en INT et CON.

Granbretanne

Il s'agit du pays le plus touché au cours du Tragique Millénaire. Quelques arpents de ce qui avait été une campagne souriante a conservé son charme ancien et sa beauté simple, mais la majorité du pays a été devasté. La Granbretanne n'est plus aujourd'hui qu'une succession de territoires sauvages et déserts légèrement radioactifs. Quelques maisons abandonnées et des monceaux de gravats marquent l'emplacement des anciennes villes et habitations.

Tous les Granbretons, hormis quelques fous ou désespérés, résident à Londra, la seule cité encore debout. Sa taille est sans doute fois supérieure à celle qu'on lui connaît aujourd'hui. Londra est souvent dissimulée par un brouillard poisseux et verdâtre qui ne provient d'aucune source connue. La majeure partie de la ville a été abandonnée à la vermine mutante et aux plus pauvres. Certains bâtiments ont des milliers d'années, mais la plupart d'entre eux se sont écroulés et leurs matériaux ont été pillés pour élever d'autres constructions. Les rues de Londra sont presque aussi dangereuses que les territoires sauvages et personne n'ose s'y aventurer seul. Elle est traversée par la rivière Tames, teintée de rouge par les produits chimiques des sorciers-scientifiques et du sang des prisonniers exécutés. Le Roi Empereur et la majeure partie de la noblesse résident au Palais et dans les demeures environnantes. Le Palais a été érigé à l'aide de tous les types de matériaux possibles. Ses surfaces et ses couleurs contrastent si horriblement que l'esprit des personnes sensées qui le regarde s'en trouve endommagé.

La Granbretanne survit grâce aux tributs qu'elle perçoit. Le moindre Granbreton possède un ou plusieurs esclaves européens. Les peuples conquis sont exploités avec férocité et acharnement. Généralement, ils s'écroulent après s'être échiné à produire des biens et de la nourriture pour les Granbretons. Le but de la Granbretanne est de dominer le monde entier. A l'époque où se situe l'action des romans d'Hawkmoon, elle a déjà conquis la quasi totalité de l'Europe.



Les Granbretons sont déments. Tous portent d'étranges habits et des masques de métal admirablement forgés représentant des animaux. Ils dépendent psychologiquement de ces masques, et les plus fous vont même jusqu'à dormir avec. Chaque masque correspond à un Ordre. Ce dernier possède une fonction traditionnelle, un Grand Connétable et une langue secrète qui utilise des sons proches de ceux émis par l'animal correspondant. Seuls les membres de l'Ordre connaissent cette langue secrète. Les Granbretons étant belliqueux, il y a de nombreux ordres militaires. Les Sans-Masque constituent la classe la plus basse parmi les Granbretons. Ces épaves hantent les dangereux bidonvilles de Londra, dans l'attente du jour où ils accompliront l'exploit qui leur permettra de retrouver leur dignité. L'Ordre d'un Granbreton est choisi pour lui dans sa jeunesse et il ne pourra jamais en changer par la suite. Les différences physiques, mentales ou même psychologiques peuvent être très marquées d'un Ordre à l'autre. Par exemple, les membres de l'Ordre de la Mante sont grands, minces et de tempérament calme tandis que les membres de l'Ordre du Sanglier sont brutaux et vulgaires.

Certains membres de la noblesse portent un masque unique et n'appartiennent à aucun Ordre. De même, au sein d'un seul Ordre les masques peuvent varier dans une certaine mesure. Les officiers les plus gradés porteront des masques plus élaborés et sertis de pierreries alors que les masques des membres ordinaires seront de moins belle facture.

Les Grands Connétables les plus connus sont le Baron Saka Gerden (Taureau), Brenal Farnu (Rat), le Baron Méliadus de Kroiden (Loup), Adaz Promp (Chien), Jerek Nankenseen (Mouche), le Roi-Empereur Huon (Mante), le Baron Kalan de Vitall (Serpent), Taragorm (Furet - Taragorm lui-même porte un masque en forme d'horloge), Shenegar Trott (Faucon- le masque de Trott est une caricature de son propre visage), et Asrovak Mikosevaar (Vautour).

Le maître de jeu est libre de créer ses propres Ordres et Grands Connétables.

Les Granbretons de naissance ne font jamais partie des Ordres du Faucon et du Vautour. Ceux-ci sont uniquement réservés aux individus qui se sont convertis à leur mode de vie. Toutefois un étranger extrêmement talentueux, comme Huillam d'Averc, peut rejoindre l'un des autres ordres. Les Ordres mercenaires comprennent de nombreux combattants redoutables, mais aucun étranger n'a la discipline des Granbretons de pure souche.

Le sadisme, l'obsession, la schizophrénie et la paranoïa sont des maladies mentales fréquentes chez les Granbretons. Leurs "exemples" de villes conquises font pâlir les plus endurcis et l'ignominie la plus effroyable que puisse engendrer la guerre n'est rien à côté de ce que le cerveau d'un Granbreton peut imaginer. C'est un peuple cruel et pervers, par là même haïssable. Quelques granbretons ont quitté leur terre natale pour se joindre

au reste de l'Europe et lutter contre leur propre peuple. Toutefois, ils conservent leurs manies et leur folie, et ont tendance à rendre nerveux les autres européens. Les aventuriers Granbretons sont obligatoirement de cette catégorie.

Indéniablement et en dépit de leur folie, les Granbretons sont brillants. Leurs sorciers-scientifiques ont recréé des machines antérieures au Tragique Millénaire et ils ont mis au point de nombreuses technologies nouvelles. Néanmoins, leurs méthodes de recherche ont de quoi choquer le plus sadique des "docteurs" fous que l'on trouve dans certains romans populaires.

Les Ordres de Granbretanne

La liste suivante présente de nombreux Ordres de Granbretanne accompagnés de leur fonction primaire.

Ordre	Fonction	Ordre	Fonction
Fourmi	Guerrier	Chacal	Guerrier
Blaireau	Ingénieur	Lion	Guerrier
Barracuda	Marine	Lézard	Erudit
Sanglier	Guerrier	Mante	Garde impér.
Taureau	Guerrier	Taupe	Ingénieur
Chameau	Marchand	Rat	Guerrier
Corbeau	Aviateur	Serpent	Scientifique
Anguille	Marine marchande	Requin	Marine
		Crâne	Gardien de prison
Faucon	Mercenaire		
Furet	Ingénieur	Araignée	Guerrière
Mouche	Guerrier	Tigre	Guerrier
Renard	Commerçant	Vautour	Mercenaire
Dieu	Prêtres	Belette	Ingénieur
Cheval	Guerrier	Chat sauvage	Guerrier
Chien	Guerrier	Loup	Guerrier
Hyène	Guerrier		

Si votre personnage est granbreton, son teint est pâle, voire blafard et il a généralement des cheveux et des yeux sombres. Il peut présenter différents tics nerveux. Il est atteint d'au moins une névrose ou une aliénation mentale, que vous déterminerez avec votre maître de jeu. Le personnage connaît la langue de son Ordre en plus du Granbreton et du Commun. Lancez un 1D6 pour determinez sa corpulence: 1= faible, 2-4= moyenne, 5-6= forte. Ajoutez 1D6 à la FOR, 1D6 à l'INT, 1 à la TAI et 1D4 au POU. Otez 1D8 au CHA s'il est supérieur ou égal à 10.

Si l'INT du personnage est supérieure ou égale à 20, il peut être Scientifique ou Guerrier. Si son INT est de 19 ou moins il ne peut être qu'un Guerrier. Lancez 1D100. Sur un résultat de 01-20, le personnage est également Noble.

Grèce

La Grèce est un pays montagneux mais elle est également caractérisée par ses vallées encaissées, creusées par des rivières, et ses plaines ondulantes. Une grande partie du pays est constituée d'îles. Généralement, chaque vallée et chaque île possède son petit chef, appelé "roi".

Les Grecs sont petits et ont la peau mate. Ils ont souvent les cheveux blonds et les yeux bleus. Ils sont également renommés pour leurs fêtes très arrosées qui s'étalent sur plusieurs jours. Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence: 1-2 = faible, 3-6 = moyenne. Ajoutez 1 à l'INT et 1D4 à la DEX. Otez 1D3 de la FOR et 1D4 de la TAI, si ces caractéristiques atteignent ou dépassent 10.

Hollandia

Ce pays comprend l'ancienne Hollande et les régions septentrioniales de la France et de l'Allemagne du passé. C'est un pays plat où l'on trouve une multitude de petites rivières et de mers intérieures. La température et les précipitations sont celles d'un climat tempéré. Il n'y subsiste que peu d'arbres et de grands animaux, et la faune est essentiellement constituée d'oiseaux. Les mutants sont assez rares en Hollandia.

Le peuple est gouverné depuis Cophenague par une reine héréditaire. Ses sujets obéissent à ses désirs et sont fiers de la servir.

Physiquement, les Hollandais sont de peau claire et minces. Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence :1-3 = faible, 4-6 = moyenne. Otez 1D4 à la TAI si elle est égale ou supérieure à 10. Ajoutez 1D4 à la DEX et au CHA. Si vous tirez Mutant sur la Table des Origines Sociales, remplacez le par Fermier.

Italia

L'Italia possède des terres fertiles les longs des côtes et dans la plaine du Po. Toutefois, elle reste en majeure partie montagneuse. Les températures y sont fraîches en hiver et chaudes en été. Les hauteurs sont très boisées. L'agriculture constitue le principal moyen de subsistance et chaque famille possède sa propre petite ferme. L'Italia est divisée en de nombreux petits pays centrés au bord d'une ville importante qui dirige le territoire environnant.

Le niveau de mutation est modéré et les mutants sont considérés avec davantage de pitié que de révulsion. Les Italiens de l'Europe d'Hawkmoon ont la peau et les yeux clairs et les cheveux sombres. Ils sont très expansifs et ont un caractère extrêmement changeant.

Si votre personnage est Italien, lancez 1D6 pour sa corpulence : 1 = faible, 2-5 = moyenne et 6 = forte. Otez 1 un point à sa FOR et 1D4 à sa TAI si ces valeurs atteignent ou excèdent 10. Ajoutez 1D4 à sa DEX et 2 points à son CHA.

Chypre

Chypre correspond à l'ancien état insulaire bien connu de la Méditéyrannée. Le climat y est sec et ensoleillé avec des hivers doux. Le pays est montagneux et parsemé de ruines d'anciens châteaux. Des aigles gigantesques vivent dans ses rares forêts et sur les cîmes des montagnes. Chypre a peu de ressources naturelles et la pêche, la chasse et l'agriculture constituent ses principales activités économiques.

Dans l'Europe d'Hawkmoon, les chypriotes sont connus comme des menteurs accomplis. Toutefois, ils ne sont pas méchants, il s'agit plutôt d'une sorte de jeu avec eux-mêmes:"Combien d'argent vais-je pouvoir extorquer à celui-là?" La plupart des chypriotes sont basanés, bien qu'on connaisse des cas de blonds. Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne. Otez 1D3 à la FOR et 1 point à la TAI si ces caractéristiques atteignent 10 ou plus. Ajoutez 1D3 à la DEX et au CHA.

Bulgarie

Il s'agit d'une campagne accidentée dotée de quelques rares montagnes. Les températures y sont glaciales ou chaudes suivant le lieu et la saison. Des forêts recouvrent la majeur partie du pays. La Bulgarie a été sévèrement touchée pendant le Tragique Millénaire et son niveau de mutation est élevé. Environ un enfant sur dix présente une légère difformité à la naissance.

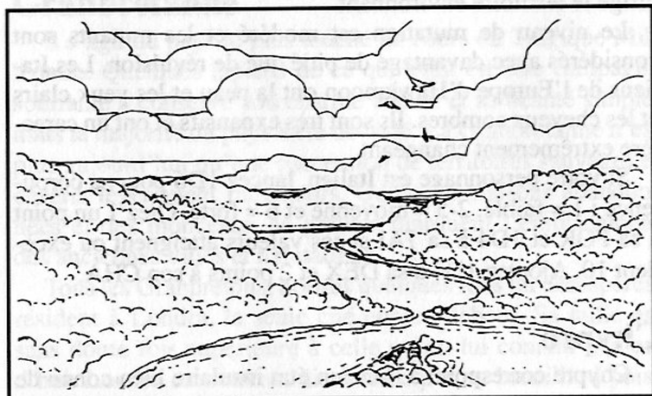
La majeure partie de la Bulgarie est autonome, même si un roi faible gouverne depuis Sophia. De nombreuses villes ont été reconstruites et beaucoup de gens sont des citadins.

Leur peau est claire, mais les couleurs de leurs yeux et de leurs cheveux sont très variables. Lancer 1D6 pour déterminer la corpulence : 1-4 = moyenne, 5-6 = forte. Ajoutez 1D3 à la CON et 1 point à la DEX. Otez 1D3 à la TAI si elle est supérieure ou égale à 10. Si vous tirez Marin sur la Table des Origines Sociales, remplacez le par Erudit.

Moscovie

La Moscovie est composée d'une très grande partie de l'ancienne Pologne, de la Lituanie et de la Lettonie. Le pays est essentiellement constitué de plaines rocheuses accidentées, mais également de hautes terres d'une étendue limitée et constituée de lac et de terrains sabloneux. Les étés sont doux et les hivers extrêmement froids. Beaucoup de grands animaux habitent les hautes terres fortement boisées. La Moscovie n'a été que peu touchée par les radiations du Tragique Millénaire ; par conséquent mutants et créatures naturelles sont également répartis.

La Moscovie est une puissance qui monte. Elle est gouvernée par un grand roi qui règne avec l'aide d'un conseil de grands et de petits nobles. S'il n'y avait eu l'intervention de la Granbretanne, la Moscovie serait devenue une puissance permanente.



La plupart des Moscovites sont des fermiers, même si de nombreux chasseurs y vivent. Ses artisans sont parmi les meilleurs d'Europe.

La foire de Kerninburg, la capitale de ce pays, attire une fois l'an au beau milieu de l'été la noblesse, les marchands et les riches guerriers des contrées de l'Est. Ce ne sont pas seulement les spectacles fastueux présentés, les joutes guerrières ou les riches marchandises offertes qui drainent cette foule ; mais aussi le marché des faucons des steppes et les maîtres dresseurs venus de toute la Moskovie afin de vendre ces splendides oiseaux.

Comme les autres Slaves, les Moscovites sont généralement petits et trapus. Leurs cheveux et leurs yeux peuvent être de n'importe quelle couleur. Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence : 1-3 = moyenne, 4-6 = forte. Ajoutez 1D3 à la FOR et au CHA.

Orkneys

Les îles Orkneys se situent dans les eaux septentrionales des Iles Granbretonnes. Elles sont rocheuses et froides. Les habitants tirent tout juste de quoi subsister de leur sol, et parviennent ainsi à survivre de génération en génération. Les personnages des Orkneys sont grands et forts. Leur peau est généralement rougeâtre et leurs cheveux vont du blond au noir. Dans la majorité des cas, leurs yeux sont bruns. Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence : 1 = faible, 2-6 = moyenne. Ajoutez 1D6 à la TAI et à la CON. Otez 1D4 à la DEX et au CHA. Si ces valeurs sont supérieures ou égales à 10. Si vous tirez Voleur, Noble ou Scientifique sur la Table des Origines Sociales, remplacez-le par Fermier.

Otriche

L'Otriche correspond à l'ancienne Autriche. Ses paysages et cultures ressemblent à ceux de la Germanie. L'Otriches est presque uniquement composée de montagnes, qui se transforment en collines à l'est. Toutefois, les nombreuses vallées et les passes qui percent les montagnes de part en part rendent les déplacements assez faciles.

Wien est l'unique ville importante de l'Osterland qui ait subsisté. Elle est réputée pour sa gastronomie et ses divertissements. Un seigneur dirige le pays depuis Wien sans y porter un grand intérêt. Toutefois, la myriade de petits villages des campagnes alentours suit ses décisions pour la plus grande part. Les mutations sont communes. L'agriculture et l'exploitation forestière sont les principales ressources de l'Otrichesr.

Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence : 1-2= faible, 3-6 = moyenne. Ajoutez 1 point à la DEX et au CHA. Remplacez tous les jets de dés indiquant Marin sur la Table des Origines Sociales, par Chasseur.

Perse

La Perse comprend l'Iran actuel et une partie de l'Irak. Dans sa majorité, le pays n'est qu'un vaste plateau entrecoupé de montagnes, d'où coulent les rivières. Celles-ci en traversant les déserts, sculptent des vallées fertiles sur leur chemin. Ces déserts sont constitués d'anciens fonds de mer. Ils sont donc salés, plats et très arides. Dans les montagnes et les vallées non cultivées, on peut trouver des territoires sauvages et lugubres, habités par de nombreuses espèces d'animaux. Peu de terres sont arables. La plupart des Perses sont des nomades, qui suivent leurs troupeaux, composés de petits et gros bétail, afin de les protéger.

La Perse Centrale est dirigée depuis Hamadan par une Reine. A l'époque des romans d'Hawkmoon, la reine Frawbra y réprimait un soulèvement des partisans de son frère. La Perse est un pays belliqueux, et le pouvoir change souvent de mains.

Les Perses sont basanés, avec des cheveux et des yeux sombres. Ils sont minces et généralement petits. Lancer 1D6 pour déterminer la corpulence: 1-4 = faible, 5-6 = moyenne. Ajoutez 1D3 à la DEX et au CHA. Otez 1D3 à la TAI si elle est de supérieure ou égale à 10.

Roumanie

La Roumanie est un autre pays slave très montagneux. Elle est constituée à peu près équitablement de montagnes boisées et de prairies cultivées. De dangereux prédateurs naturels habitent les terres sauvages, mais les mutations y sont rares. Les villes sont peu nombreuses. De petites communes agricoles regroupent la majorité de la population qui est très croyante. Les gens sont indépendants. Lorsque des décisions concernant tout le pays doivent être prises, chaque région envoie son propre Electeur à une assemblée nationale, dirigée par une reine souffrante, à Bukarest.

Les Roumains sont de taille et de corpulence moyenne avec des cheveux et des yeux qui sont, pour la plupart, dans des nuances de brun. Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence : 1 = faible, 2-5 = moyenne, 6 = forte. Ajoutez 1D3 au POU.

Scandie

La Scandie comprend ce qui était autrefois la Norvège, la Suède, le Danemark et la Finlande. Le pays est extrêmement boisé et arrosé et les parties occidentales sont emplies de montagnes escarpées et rocailleuses. Il n'y a pas de véritable dirigeant. Chaque petit groupe de ferme possède son propre chef qui le dirige et combat les envahisseurs. L'économie est soutenue par la piraterie.

Les Scandiens sont grands, vigoureux et blonds. Leur corpulence est moyenne. Ajoutez 1D4 à la FOR, à la TAI et à la CON. Otez 1D4 à la DEX si celle-ci est supérieure ou égale à 10.

Tchéquie

La Tchéquie comprend l'ancienne Bohême et la Slovaquie. L'agriculture et la chasse sont des principales sources de subsistance. Le fer est exploité du sol, mais son exportation est très limitée. Beaucoup de villes ont été détruites au cours du Tragique Millénaire et le niveau de mutation est élevé. La Bohême est gouvernée depuis Praha, par un roi vieillissant. La Slovaquie et le Ruthène sont dirigés par plus d'une douzaine de "seigneurs" locaux.

Les Tchéquiens sont des Slaves. Leurs cheveux et leurs yeux peuvent être de n'importe quelle couleur. Lancez 1D6 pour la corpulence 1-4 = moyenne, 5-6 = forte. Ajoutez 1D4 à la CON. Otez 1D3 à la TAI et 1 point à la DEX si ces valeurs atteignent ou dépassent 10. Si vous tirez Marin sur la Table des Origines Sociales, remplacez-le par Fermier.

Sicilia

La Sicilia est formée par l'actuelle Sicile, autrefois partie intégrante de l'Italie. Elle constitue maintenant une nation séparée, gouvernée par un prince à Palerme. Lui et son peuple sont fondamentalement identiques aux Italiens.

Slovaquie

La Slovaquie correspond presque exactement aux anciennes Yougoslavie et Albanie. Elle est assez montagneuse, avec une seule et vaste plaine centrale. C'est une monarchie, comme la Moscovie, et le peuple suit les ordres de son souverain à la lettre. Les montagnes boisées sont parsemées de petits villages vivant en autarcie. La faune est naturelle, avec peu de mutations. Les montagnes sont riches en fer, cuivre, argent et charbon. Beaucoup de joyaux de grande valeur en proviennent..

Naturellement, les Slovaquiens sont d'origine slave. La couleur de leurs cheveux, de leur peau et de leurs yeux est variable. Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence : 1-2 = moyenne, 3-6 = forte. Ajoutez 1 point à la FOR et à la CON et otez 1 point à la DEX si elle atteint ou dépasse 10

Sweiss

La Sweiss est composé presque uniquement de montagnes avec une plaine centrale cultivée. Le temps y est frais et pluvieux. La plupart des habitants sont des fermiers ou des éleveurs. On y fabrique toujours de très bonnes horloges. La Sweiss n'a pas été sérieusement touchée par les radiations, même si la guerre conventionnelle l'a affectée. Les mutants originaires de Sweiss sont très rares. Par contre, ceux immigrants d'un peu partout y sont assez courants. La Sweiss est divisée en cantons, chacun dirigé par son propre seigneur élu à vie.

Les Sweisser ont la peau et les yeux clairs, et leur cheveux sont sombres. Lancez 1d6 pour la corpulence:1-2=faible, 3-6=moyenne. Otez 1 point de la FOR et 1D4 à la TAI si ces caractéristiques atteignent ou dépassent 10. Ajoutez 1D4 à la DEX et 2 points à la CHA. Si vous tirez Marin sur la Table des Origines Sociales, remplacez le par Fermier.

Syrie

La Syrie comprend les actuels Syrie, Jordanie, Israël et Liban. Le pays est essentiellement composé de déserts et de montagnes, à l'exception de la côte méditerranéenne où l'agriculture est prospère. La population est peu importante et le taux de mutation élevé.

Les déserts sont des territoires désolés où seuls survivent des buissons desséchés et de petits animaux. Le pays est chaud, sec et aride. Chaque tribu distincte est dirigée par un chef héréditaire.

Les Syriens sont de type arabe. Grands et minces, ils ont une peau, des yeux et des cheveux très sombres. Les Syriens Occidentaux sont pour la plupart des fermiers, ou quelques marins. Les Syriens Orientaux vivent de leurs troupeaux de chèvres, de moutons et autres bétails. Assez belliqueux, ils pratiquent bien souvent l'exclavage.

Lancez 1d6 pour la corpulence:1-3=faible, 4-6=moyenne. Ajoutez 1d3 en TAI et CON.

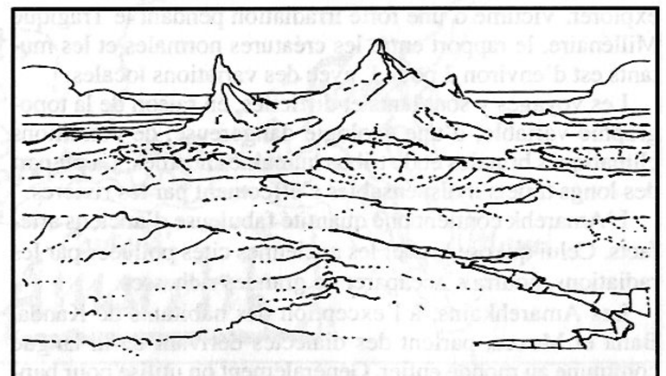
Turkia

La Turkia est un pays de montagnes abruptes. Les vallées et les plaines situées le long de la Méditerranée fournissent des récoltes tout juste suffisantes au maintien la population en vie. La Turkia est souvent victime de tremblements de terre dévastateurs. Riche en fer et en cuivre, ce pays échange souvent souvent ces denrées contre les biens dont il a besoin.

La Turkia est divisée en de nombreux petits territoires, chacun gouverné par un seigneur. Dotés de leur propre chef, les gardiens de troupeaux et leurs animaux errent au hasard à travers tout le pays. La Turkia est sujette à de nombreux conflits mineurs internes et des razzias.

Le pays a été baigné par les mutations pendant le Millénaire Tragique, et le niveau de radiation est assez élevé. Les mutants humains sont généralement tués, vu le peu de moyen de subsistance, tout juste suffisant pour nourrir la population normale et de la maintenir en bonne santé.

Les Turcs sont grands et basanés, avec des cheveux et des yeux noirs. Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence : 1 = faible, 2-6 = moyenne. Ajoutez 1D4 en TAI et DEX. Otez 1D3 de la CON si elle est supérieure ou égale à 10.



Ukranie

L'Ukranie est un ensemble de vastes plaines, caractérisées par de basses collines ondoyantes, une variété coriace d'herbes mutantes et de petits arbustes. Faiblement peuplée, l'Ukranie a été engloutie au cours du Tragique Millénaire et la majeure partie de sa population originelle a disparu ou a fui. Néanmoins, les hommes y reviennent peu à peu, attirés par la perspective de ces vastes étendues arables attendant d'être cultivées.

Les anciennes cités sont toutes abandonnées à une exception près. Un prince de second ordre a revendiqué la totalité du pays et a établi sa capitale à Kiev. En fait, sa puissance ne lui permet pas de contrôler un tel territoire et personne ne lui obéit plus, au delà d'un rayon de 30 à 50 km autour de Kiev. Le château du Dieu Fou se situe en Ukranie et des rumeurs étranges courent au sujet d'autres mutants déments et puissants. C'est ici qu'eurent lieu quelques unes des pires mutations d'Europe et la population tue les mutants dès qu'elle le peut. En fait, c'est généralement l'inverse qui se produit.

Les Ukraniens sont des Slaves. Dans l'Europe d'Hawkmoon, ils sont renfermés et repliés sur eux-mêmes, terrifiés par les mutants et soupçonneux avec les étrangers. Si votre personnage est Ukranien, sa peau, ses cheveux et ses yeux sont bruns. Lancez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = moyenne, 3-6 = forte. Ajoutez 1D3 en FOR et 1D6 en CON. Otez 1 en INT et 1D3 en DEX si ces caractéristiques sont supérieures ou égales à 10.

Yel

Yel est une vaste étendue rude et déserte parcourue par de larges zones de terres ravagées. Ses anciennes citées contiennent encore des poches de radiation et restent très dangereuses en raison des mutants qui y résident. La majorité de la petite population humaine vit dans de minuscules villages cachés.

Les natifs de Yel sont petits et souvent défigurés par les mutations et leur vie difficile. La plupart des adultes sont principalement des chasseurs car le sol détruit reste très difficile à cultiver. Un grand nombre de Yelans sont xénophobes et tuent les étrangers.

Ils sont basanés et ont des cheveux sombres. Leur corpulence est moyenne. Ajoutez 1D6 en FOR et CON. Otez 1D4 en DEX et 1D6 en CHA si ces caractéristiques sont supérieures ou égales à 10. Si vous êtes de Yel vous êtes automatiquement Chasseur, à moins que votre origine sociales n'indique que vous êtes Fermier.

Amarehk

L'Amarehk est un vaste continent dont la majorité reste à explorer. Victime d'une forte irradiation pendant le Tragique Millénaire, le rapport entre les créatures normales et les mutants est d'environ 3 pour 1, avec des variations locales.

Les voyages y sont lents et difficiles, en raison de la topographie variable, d'une écologie dangereuse, de conditions climatiques brutales et de tribus humaines hostiles. La plupart des longs trajets indispensables s'effectuent par les rivières.

L'Amarehk contient une quantité fabuleuse d'anciens artefacts. Celui qui ose braver les anciennes cités polluées par les radiations, pourra s'accaparer de grandes richesses.

Les Amarehkains, à l'exception des habitants de Kanda, Baha et Mexca, parlent des dialectes dérivant de la langue commune au monde entier. Généralement on utilise pour baptiser les mois et les années les noms d'événements importants ayant marqué la communauté qui emploie le calendrier. Ainsi le même mois peut porter des centaines de noms différents allant de "la Lune de la Grande Sécheresse" à "la Saison où Jank Trouva la Vache Pourpre". Les savants et les érudits utilisent l'ancien calendrier grégorien.

Si vous créez un personnage d'Amarehk, utilisez la Table des Nationalités Amarehkaines.

Baha

Baha n'est que déserts et collines arides. La population pratique essentiellement la pêche et commerce avec les autres contrées pour acquérir le bois nécessaire à la construction de bateaux. Le pays n'a aucun dirigeant.

Les Bahans sont petits et basanés. Lancez 1D6 pour la corpulence : 1-3 = faible, 4-6 = moyenne. Ajoutez 1D4 en FOR et 1D6 en CON. Otez 1D4 de la TAI et du CHA si ces caractéristiques sont supérieures ou égales à 10. Remplacez tout tirage de Noble, Erudit ou Scientifique par Marin.

Caliphia

Pour la plupart, la Caliphia reste une région sauvage. Une grande partie de son territoire est constituée d'une île gigantesque couverte de ruines radioactives datant du Tragique Millénaire . Les mutants y sont nombreux. La plupart des humains normaux sont des chasseurs, dont quelques cannibales. Un roi cruel dirige la ville de Svegs au milieu d'un grand désert.

Généralement, les caliphiains sont grands et minces, avec une peau basanée et des yeux et cheveux clairs. Les mutants, à moins d'être dangereux, vivent avec les humains normaux au sein de leurs communautés. Lancez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne. Ajoutez 1D3 à la TAI et au CHA. Si vous tirez sur le Tableau d'Origine Sociale Erudit ou Scientifique, remplacez le par Chasseur.

Chaton

L'une des trois cités principales des Territoires Libres, Chaton est un centre de commerce situé sur la Rivière Tensi. Les gens des Collines descendent de leurs fermes des Appalaches pour y amener des peaux et leurs récoltes et y commercer avec les fermiers des Territoires Libres.

Les habitants de Chaton sont de n'importe quel type humain. Lancez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = faible,4-5 = moyenne, 6 = forte. Leurs caractéristiques ne sont pas modifiées. Remplacez la classe de Marin par Marchand.

Demn

Demn est un gigantesque centre de négoce. Les fermiers et les marchands y viennent depuis des kilomètres à la ronde pour y vendre leurs marchandises et leurs récoltes. Ces dernières sont ensuite emmenées par bateau vers l'aval de la rivière, jusqu'à Narleen et à travers toute l'Amarehk. On peut y trouver à peu près n'importe quel type d'Amarehkain, du Kandan à l'homme des Tribus. En de rares occasions, des Charkis peuvent remonter si loin dans le Nord. Ils provoquent alors des paniques indescriptibles, chacun fuyant ces horreurs indestructibles. Après la mise à sac de la région, les Charkis repartent et le commerce peut reprendre.

Les habitants de Demn sont essentiellement des fermiers et des marchands. Lancez 1D6 : 1-2 = Fermier, 3-6 = Marchand. Toutes les autres occupations sont remplies par des étrangers. Ils sont de corpulence moyenne. Ajoutez 1D4 en

FOR et CON. Otez 1D3 du POU et 1D4 du CHA si ces caractéristiques sont supérieures ou égales à10.

Forda

Forda bénéficie d'un climat chaud tout au long de l'année. Des plaines d'herbe grasse forment les limites septentrionales du pays, le sud restant un marécage. Les créatures les plus dangereuses de Forda sont les alligators, dont beaucoup sont mutants. La plupart des Fordians vivent sur la côte dans des villages de pêcheurs. Le pays entier est dirigé d'une façon assez libérale, par un conseil composé des membres des plus grandes villes. Ce conseil se réunit à Mami.

Les Fordians sont très basanés. Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne. Ajoutez 1D3 à la TAI.

Les Kampps

Autrefois, les Kampps étaient constitués d'un ensemble d'une centaine d'établissements souterrains, chacun abritant un clan entier. A leur venue, les Charkis détectèrent les Kampps et les détruisirent, ce qui explique leur petit nombre actuel. Les Kampps entretiennent tous, à un dégré ou un autre, un lien de parenté entre eux et portent le nom de leur Kampp en guise de surnom. Ils ne connaissent pas grand chose à la guerre, mais sont de brillants érudits ayant accès à de nombreuses merveilles scientifiques. Ce peuple vit de l'exploitation de fermes hydroponiques souterraines. Leur corpulence est moyenne. Ajoutez 1D6 à l'INT. Tous les habitants des Kampps sont automatiquement et à la fois Erudit et Scientifiques..



Kanda

Kanda est un gigantesque pays du nord. Personne ne connait exactement sa limite septentrionale, mais la rumeur veut qu'il rencontre l'Asia Communista de l'autre côté du monde. Des esquimaux habitent certainement ces frontières lointaines. Le pays est recouvert de vastes forêts de pins, de gigantesques montagnes, de lacs et de fleuves.

Peu d'humains y vivent. Les seules villes, Vanker et Kebek, et les terres qui les entourent sont les seules régions habitées. Le reste du pays est livré à une abondante faune sauvage et à quelque rares Tribus.

Les Kandiens sont robustes et ont la peau claire. Leurs yeux et cheveux sont sombres. Leur corpulence est moyenne. Ajoutez 1D3 à la FOR et 1D4 à la CON.

Mexca

Pour la majeure partie, les régions septentrionales du Mexca sont montagneuses et désertiques. Les limites australes sont couvertes d'une jungle dense à la faune dangereuse. Le climat y est chaud et sec, avec des précipitations très faibles. Le roi héréditaire du Mexca, appelé Capitan réside à Chwaa. Où qu'il aille, il est le maître absolu. Toutefois, il ne peut exercer qu'un pouvoir intermittent sur la majeure partie de ce vaste pays.

Robuste et résistant, le peuple de Mexca a une peau basanée, des cheveux et des yeux sombres. Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence : 1-3 = moyenne, 4-6 = forte. Ajoutez 1D4 à la FOR et 1D6 à la CON. Otez 1D4 à la TAI et au CHA si ces caractéristiques sont supérieures ou égales à 10.

Migan

Légèrement vallonné, le Migan est couvert de forêts de bouleaux et de chênes. Il est humide l'été et très enneigé l'hiver. Relativement civilisé, il possède une grande ville et plusieurs cités plus petites. Le maire de Droit effectue un tour annuel de toutes les communes importantes et dirige de fait le pays. Toutefois, il reste en théorie "le premier parmi des égaux". Chaque ville de moindre importance paie à Droit un dixième de son revenu annuel.

Les Miganites sont robustes. Leur teint, leurs cheveux et leurs yeux sont clairs. Ils sont de forte corpulence. Ajoutez 1D3 à la FOR et à la CON.

Narleen

Narleen est le port le plus important d'Amarehk. Starvel, la cité des pirates se trouve à l'intérieur de Narleen, séparée du reste de la ville par une muraille. La noblesse de la cité et les seigneurs pirates de Starvel sont constamment en guerre. Si votre personnage est de Narleen, il se situe dans la moyenne. Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence : 1-2 = faible, 3-4 = moyenne, 5-6 = forte. Ces caractéristiques n'ont pas à être modifiées. Remplacez tout tirage de Mutant par Artisan, et de Fermier ou de Chasseur par Marchand.

Pavana

Le Pavana est vallonné et boisé. Les habitants y ont construit des usines et produisent en masse de l'outillage agricole, des chariots et des lances feu rudimentaires. Presque un tiers de la population vit dans la cité dirigeante de Tsur et travaille dans ses usines. Le reste des habitants est installé dans de gigantesques plantations esclavagistes qui fournissent la nourriture de toute la population. Le système politique s'apparente assez largement au fascisme. Le peuple est opprimé, toutefois, sa vie est paradisiaque, comparée à celle des esclaves granbretons.

Les Pavanites possèdent une taille et une stature moyennes. Ils ne possèdent aucune caractéristique physique particulière. Leur corpulence est moyenne. Ajoutez 1D3 en CON. Lancez 1D100. Si le résultat est compris entre 01-20, effectuez normalement un jet de dé sur le Tableau des Origines Sociales. Dans le cas contraire, votre aventurier sera automatiquement Artisan ou Fermier (au choix).

Les Tribus

Elles parcourent librement toute l'Amarehk en petits groupes de 20 à 200 individus. Chaque tribu possède deux résidences : l'une estivale, l'autre hivernale. Les Tribus sont les descendants d'une souche amérindienne. Parquées dans leurs anciennes terres, elles n'ont que peu ressenti les effets du Tragique Millénaire, et ont retrouvé leurs anciennes coutumes une fois les guerres finies.

Les hommes des Tribus sont grands, basanés et ont des cheveux et des yeux noirs. Lancez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = faible, 3-6 = moyenne. Ajoutez 1D4 à la DEX et au CHA. Si votre aventurier est issu des Tribus, il est automatiquement Chasseur. Lancez 1D100. Sur un résultat de 01-20, il est également Noble.

Wasiton

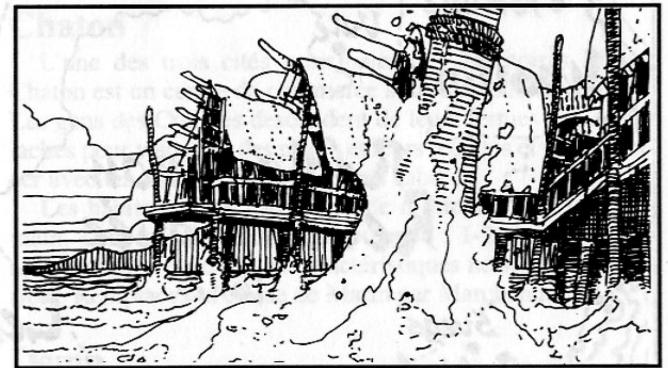
Le Wasiton est vallonné et doté de larges étendues de terre fertile. La partie nord-ouest est couverte d'une forêt tempérée humide. Les habitants vivent de l'agriculture, de la pêche et du piégeage. Un gouverneur héréditaire dirige le pays depuis Porlun.

Les hommes ont la peau claire, les cheveux et les yeux étant de n'importe quelle couleur. Lancez 1D6 pour déterminer la corpulence : 1 = faible, 2-5 = moyenne, 6 = forte. Leurs caractéristiques restent inchangées.

Xas

Le Xas est un pays chaud et humide. Il est constitué en majeure partie de plaines. La plupart des habitants se sont regroupés en tribus de chasseurs nomades ou dans des villes de pêcheurs situées le long des rivages les moins dangereux de la mer intérieure de Xas. Cette dernière est emplie de vie, dont la forme la plus dangereuse est celle de requins titanesques pouvant atteindre 60 mètres de long.

Les habitants de Xas sont petits et minces, basanés avec des cheveux clairs et des yeux sombres. Ils se parent de cicatrices bariolées et de tatouages. Leur crainte de la technologie frôle la terreur superstitieuse. Quiconque fait étalage de technologie avancée est tué, ou contraint de rejoindre la tribu.



Leur corpulence est faible. Ajoutez 1D3 à la CON et 1D6 à la DEX. Otez 1D4 à la TAI et 1D6 au CHA si ces caractéristiques sont supérieures ou égales à 10. Tout jet sur le Tableau d'Origines Sociales correspondant à Noble ou Erudit est remplacé par Marin. Tout jet de Savant correspond à Chasseur.

Bonus aux Compétences et Caractéristiques

Les caractéristiques de votre personnage affectent ses compétences. S'il est maladroit, stupide et faible, ses compétences seront logiquement diminuées. A l'inverse s'il est

Tableau des Nationalités Amarehkaines

Utilisez le tableau suivant si vous créez un personnage amarehkain.

D100	Nation
01-03	Baha
04-12	Caliphia
13-17	Chaton
18-22	Demn
23-30	Forda
31-32	Les Kampps
33-42	Kanda
43-52	Mexca
53-60	Migan
61-66	Narleen
67-74	Pavana
75-84	Tribus
85-92	Wasiton
93-100	Xas

agile, intelligent et fort, ses compétences seront plus élevée. Une caractéristique comprise dans la fourchette de 9-12 est considérée comme moyenne ; elle n'augmente, ni ne réduit les compétences. Des caractéristiques plus élevées ou plus basses peuvent vous apporter un bonus ou un malus suivant la compétence.

Il est parfaitement possible de gagner des points grâce à certaines caractéristiques pour les perdre à cause d'autres. Vous pouvez même finir par avoir un "bonus" de compétence négatif. Votre bonus final est exprimé en pourcentage, tels que +7 % ou -3 %. Quel que soit ce bonus, il sera toujours rajouté aux compétences d'une même catégorie. Si la valeur d'une ou plusieurs caractéristiques s'appliquant à une catégorie particulière change, le bonus devra être recalculé à partir de ces nouvelles caractéristiques.

Les bonus aux compétences pour les non humains, tels que bêtes, mutants, etc, sont calculés de la même manière. Bon nombre de ces créatures ont des caractéristiques relativement élevées, elles peuvent donc sembler particulièrement effrayantes comparées à un individu ordinaire. Il faut dire qu'un homme désarmé n'aurait pas beaucoup de chances de résister face à un ours en furie.

Un bonus de compétence augmenté par de la magie ou science peut faire progresser un niveau de compétence au delà de 100%. En ce cas, le jet de compétence sera automatiquement réussi. Si la compétence d'attaque est supérieure à 100%, toutes les attaques toucheront au but à moins qu'elles ne soient parées. Souvenez-vous qu'un jet de 00 est toujours un échec, quelle que soit la valeur de votre compétence.

Bonus d'Attaque

Il s'agit de la faculté de votre aventurier à porter un coup en combat sans avoir été entraîné. Ce bonus est fondé sur sa FOR, son INT, son POU et sa DEX. Pour chaque point supérieur à 12 dans chacune de ces caractéristiques, augmentez de 1% votre compétence d'Attaque avec n'importe quelle arme. Pour chaque point inférieur à 9 dans chacune de ces caractéristiques, diminuez de 1% votre compétence d'Attaque.

Bonus de Parade

Il s'agit de la faculté à bloquer un coup sans y avoir été entraîné. Pour ce faire, on interpose généralement un objet quelconque (habituellement une arme ou un bouclier). La force, la chance et la vitesse contribuent à la réussite de cette parade ; par contre une trop grande taille est préjudiciable (vous faites une plus grosse cible). Pour chaque point supérieur à 12 en FOR, POU et DEX, augmentez de 1 % votre compétence de Parade. Pour chaque point inférieur à 9 dans chacune de ces caractéristiques, retirez 1 % à votre bonus. Pour chaque point supérieur à 12 en TAI, retirez 1 % à votre bonus de Parade et pour chaque point inférieur à 9 rajoutez 1 %.

Bonus d'Agilité

Il s'agit de la faculté à effectuer des actions acrobatiques ou nécessitant force et coordination. Une fois de plus, une grande taille est préjudiciable. Pour chaque point supérieur à 12 en FOR, POU et DEX, rajoutez 1 % à votre bonus. Pour chaque point inférieur à 9, retirez 1 %. Pour chaque point en TAI inférieur à 9, rajoutez 1 % à votre bonus et pour chaque point supérieur à 9 retirez 1 %.

Bonus de Communication

Les compétences de communication sont utilisées pour transmettre ses pensées et ses désirs à autrui. Bien employées, elles laissent d'habitude une bonne impression. Pour chaque point supérieur à 12 en CHA, POU et INT, ajoutez 1 % à votre bonus. Pour chaque point inférieur à 9, retirez 1 %.

Bonus de Connaissance

Ces compétences dépendent des facultés du personnage à mémoriser et à assimiler un ensemble de connaissance. Seuls l'INT et l'âge de l'aventurier entrent en considération pour déterminer ce bonus. Ajoutez 2 % pour chaque point d'INT supérieur à 12. De plus, ajoutez 1 % supplémentaire par année au delà de 25 ans. Les Nobles ajoutent 2 % par année au delà de 25 ans, et les Erudits et Savants 3 %. En effet, les Nobles, les Erudits et les Savants ont davantage de chance d'étudier véritablement un sujet.

Bonus de Manipulation

Il concerne les compétences nécessitant un bon contrôle manuel. Pour chaque point supérieur à 12 en FOR, DEX, POU et INT, ajoutez 1 % à votre bonus. Pour chaque point inférieur à 9, dans ces caractéristiques, retirez 1 %.

Bonus de Perception

Il concerne les compétences permettant de tirer une information spécifique par l'intermédiaire des sens, d'éviter des ennemis ou de trouver une proie. Pour chaque point supérieur à 12 en POU et INT, ajoutez 1 % à votre bonus. Pour chaque point inférieur à 9 retirez 1 %.

Bonus de Discrétion

Les compétences concernées permettent d'éviter d'être remarqué. Pour chaque point supérieur à 12 en DEX et INT, ajoutez 1 % à votre bonus. Pour chaque point inférieur à 9, retirez 1 %. Bien sûr, une grande TAI constitue un handicap. Pour chaque point de TAI supérieur à 12, retirez 1 % à votre bonus et pour chaque point inférieur à 9, ajoutez 1 %.

Points de Vie

Il ne s'agit pas d'un bonus de compétence, mais les points de vie découlent des caractéristiques. Le total des points de vie de base d'un personnage est égal à sa CON. Pour chaque point de TAI supérieur à 12, ajoutez 1 au total de points de vie. Pour chaque point de TAI inférieur à 9, retirez 1 point. Dans tous les cas, ces modificateurs dus à la TAI ne peuvent pas réduire le total de points de vie du personnage en dessous de la moitié de sa CON. Cette formule est utilisée pour la création de tous les types d'êtres vivants.

Les points de vie mesurent la résistance de l'aventurier. S'il est blessé, son joueur devra porter les points de dégâts endurés dans le paragraphe Points de Vie de la feuille de personnage. Les dommages ne peuvent être effacés que par le repos et le temps. Si les points de vie de l'aventurier tombent à 0 ou moins, il meurt. Il n'y a pas de possibilité de résurrection ou de réincarnation dans monde de Hawkmoon, aussi soyez prudents. Une fois mort, c'est fini.

Exemple: *Orso le moscovite a une CON de 18 et une TAI de 17. Il obtient un total de Points de Vie de base de 18 du fait de sa CON. Sa TAI lui permet d'avoir (17-12)=5 points supplémentaires. Son total de Points de Vie est donc de 23.*

Bonus aux Dégâts

Là aussi, il ne s'agit pas d'un bonus de compétence, mais d'un modificateur tiré des caractéristiques du personnage. Plus ce dernier est grand et fort, plus il inflige de dommages lorsqu'il atteint sa cible. Effectuez la somme de la FOR et de la TAI de l'aventurier puis consultez la table suivante.

Table des Bonus aux Dégâts.

Utilisez cette table pour calculer le Bonus aux Dégâts de votre personnage.

Dégâts Supplémentaires par Type d'Arme

FOR+TAI	Mêlée*	Tir/Lancer**
02-16	-1d6	-1d4
17-24	aucun effet	aucun effet
25-40	+1d6	+1d4
41-50	+2d6	+2d4
51+	3d6	+3d4

* ce bonus est ajouté aux dommages causés par n'importe quel type d'arme de mêlée, y compris les mains et les pieds.

** ce bonus est ajouté aux dommages effectués par n'importe quel type d'arme de lancer ou de jet utilisé par l'aventurier. Plus un personnage est fort et grand, plus il bandera fort son arc ou lancera violemment un objet.

Origine Sociale

Lancez 1d100 sur la Table d'Origine Sociale pour déterminer l'occupation de l'aventurier. Sa nationalité peut en modifier le résultat.

Un personnage peut posséder deux professions (ou plus). Par exemple, tous les habitants des Kampps sont simultanément Erudits et Savants. Dans ces cas, l'aventurier reçoit toutes les compétences des deux professions. Si une compétence particulière est enseignée dans les deux environnements, c'est la plus élevée des deux qui doit être prise. Suivant l'exemple précédent, la profession d'Erudit octroie Mémoriser à +50 % et Savant à +40 %. De ce fait, les Erudits-Savants reçoivent Mémoriser à +50 %.

Table des Origines Sociales

Lancez 1D100 pour déterminer la classe sociale des parents. Cela permet de déterminer l' expérience préliminaire. de l'aventurier

D100	Classe
01-10	Artisan
11-20	Fermier
21-30	Chasseur
31-40	Marchand
41-45	Mutant
46-50	Noble
51-60	Marin
61-70	Erudit
71-75	Savant
76-80	Voleur
81-100	Guerrier. Lancez 1D10. Sur un résultat de 9 ou 10, le personnage est Pilote.

Artisan

Les artisans fabriquent des objets ou offrent des services qu'ils troquent ou vendent. Ces activités recouvrent toute sorte de travaux comme la boulangerie, l'extraction des minéraux, la boucherie, l'herboristerie, la ferronerie, la couture. L'artisanat exact du personnage devra être choisi en accord avec le maître de jeu. Si l'aventurier possède un niveau de compétence de 90% ou plus, il devient un maître dans son artisanat et peut instruire d'autres personnes dans son art. Toutefois, aucun élève ne pourra gagner plus de 10% dans l'artisanat en suivant ce type d'enseignement. Le niveau de compétence initial du personnage est égal à 70 % plus son bonus de Manipulation. De plus, il gagne 3 en DEX. L'artisanat est la seule compétence que peut acquérir l'aventurier à l'exception des 1d6+2 compétences supplémentaires offertes à tous (voir plus loin).



Le personnage débute avec son INT X 1D100 A et un jeu d'outils appropriés à son artisanat.

Fermier

Les fermiers labourent la terre et élèvent le bétail. En réalité, la Terre du Millénaire Tragique compte davantage de fermiers que la Table d'Origine Sociale semble l'indiquer. Cependant, la plupart d'entre eux doivent rester chez eux et s'occuper de leur ferme et seuls quelques chanceux parviennent à devenir des aventuriers. Si votre personnage est frais émoulu du fermage, vous possédez les compétences suivantes.



- Artisanat Forgeron : 20 % + bonus de Connaissance
- Pister : 20 % + bonus de Perception
- Attaque au bâton de combat : 30 % + bonus d'Attaque
- Parade au bâton de combat : 30 % + bonus de Parade
- Attaque à la hachette : 15 % + bonus d'Attaque
- Parade à la hachette : 30 % + bonus de Parade
- Attaque à la lance à deux mains : 20% (bonus déjà compris)
- Parade à la lance à deux mains : 20 % (bonus déjà compris)

Le personnage débute le jeu avec sont INT X 1D20 A , un gourdin et une hachette. Il ne possède pas de lance même s'il sait s'en servir.

Chasseur

Les chasseurs abattent les animaux sauvages pour leur viande, leurs cornes et leur peau. Ils vivent dans les nombreuses contrées sauvages de la Terre du Tragique Millénaire. Si votre personnage est chasseur, ses compétences de départ sont :

- Attaque avec une arme de mêlée de son choix : 25% + bonus d'Attaque.
- Parade avec une arme de mêlée de son choix : 25 % + bonus de Parade.
- Attaque avec une arme de jet : 30 % + bonus d'Attaque.
- Faire un Piège : 50 % + bonus de Manipulation
- Embuscade : 50 % + bonus de Discrétion
- Pister : 50 % + bonus de Perception
- Artisanat Forgeron : 20 % + bonus de Connaissance

Il peut s'agir de n'importe quelle lance ou arme à une main. Le personnage débute le jeu avec 1D100 A et les armes de jet et de mêlée qu'il sait manipuler.



Marchand

Les marchands vendent et achètent. Le personnage peut avoir été un boutiquier ou un courageux négociant errant (au choix). Les marchands étant lettrés, ils savent automatiquement Lire/Ecrire un Langage au même niveau de compétence qu'en Parler cette langue. Les compétences de départ d'un marchand sont :

- Attaque avec une arme de mêlée de son choix * : 40 % + bonus d'Attaque.
- Parade avec une arme de mêlée de son choix* : 40 % + bonus de Parade
- Lire/Ecrire le Commun : 70 % + bonus de Connaissance**
- Crédit : 40 % + bonus de Communication**
- Persuader : 50 % + bonus de Communication**
- Evaluer un trésor : 80 % + bonus de Communication**

* *les boutiquiers n'ont que 20% + bonus aux armes.*

** *les négociants n'ont que 40% + bonus En Lire/Ecrire le Commun.*



Le personnage débute avec l'arme de votre choix et l'armure que vous avez réussi à obtenir en utilisant votre compétence Crédit. Il possède également une (INT X 5) X 1D100A

Mutant

Le personnage est un paria. Il survit en marge de la société, en utilisant les compétences susceptibles d'améliorer son sort. Diminuez le CHA de l'aventurier de 1D6. Les mutants reçoivent 2D6+2 compétences supplémentaires au lieu de 1D6+2 (voir Autres Compétences pour plus d'explications). Les caractéristiques du personnage peuvent être altérées du fait des mutations. Consultez le chapitre sur les Mutations dans le Livre de Science. Suivez la procédure destinée aux animaux mais vous devez discuter de votre personnage mutant et de ses pouvoirs avec votre maître de jeu.



Noble

Les Nobles forment la classe la plus aisée de la société. Il est probable que le personnage soit un fils cadet, sans espoir d'hériter des vastes terres de ses parents. Il est donc ainsi obligé de partir à l'aventure pour chercher fortune. Si l'INT de l'aventurier est supérieure ou égale à13, lancez une seconde fois les dés sur la Table des Origines Sociales pour gagner les compétences d'une seconde classe. Si le résultat obtenu est à nouveau Noble le personnage est lié de près à la royauté. Lancez 1D6+1 pour déterminer le nombre de personnes qu'il y a entre le trône et lui. A moins qu'un autre Noble au CHA plus élevé accompagne le groupe d'aventuriers, le personnage sera sans doute son leader. Les Nobles sont lettrés. Ils peuvent automatiquement Lire/Ecrire n'importe quelle langue avec une compétence égale à leur niveau en Parler cette même langue. La noblesse reste la meilleure classe à laquelle un aventurier peut appartenir. Les nobles sont les seuls personnages à débuter le jeu avec beaucoup d'argent. Passez un peu de temps avec le maître de jeu à travailler les détails du statut du nobles, les raisons de son départ à l'aventure, etc. Les compétences d'un noble sont :

- Crédit : 40% + bonus de Communication
- Attaque avec une première arme de mêlée de son choix :



40% + bonus d'Attaque.
- Parade avec une première arme de mêlée de son choix : 40 % + bonus de Parade
- Attaque avec une seconde arme de mêlée de son choix* : 20 % + bonus d'Attaque.
- Parade avec une seconde arme de mêlée de son choix* : 20 % + bonus de Parade.

* *Si l'arme choisie est une arme de jet, il n'y a aucune Parade correspondante.*

Le personnage possède 1 D100 X 10 000 s en biens divers, à les armes de son choix et n'importe quel type d'armure. Il transporte également en argent liquide 100 X 1D100 A.

Marin

Même si le commerce maritime existe, la plupart des marins de la Terre du Tragique Millénaire sont des pêcheurs. En Amarehk de nombreux bateaux sillonent les fleuves, mais la majorité des marins n'ont jamais mené leur embarcation sur les océans. Lancez 1D10. Si le résultat est 9, votre person-



nage est un second. Ajoutez 5 % à toutes ses compétences de Marin. Si le résultat est 10, il est capitaine. Ajoutez 10 % à toutes ses compétences de Marin. Les compétences d'origine d'un Marin sont :

- Nager : 50 % + bonus d'Agilité
- Faire des Noeuds : 70 % + bonus de Manipulation
- Grimper : 40 % + bonus d'Agilité (Grimper aux Gréements à 75 % + bonus d'Agilité)
- Equilibre : 50 % + bonus de Perception
- Attaque avec une arme de mêlée au choix : 40 % + bonus d'Attaque.
- Parade avec une arme de mêlée au choix : 40 % + bonus de Connaissance.

Le personnage débute le jeu avec l'arme de votre choix et son INT X 1D10 A. Les seconds commencent avec leur (INT X 5) X 1D20 a et les Capitaines avec leur (INT X 10) X 1D10 A.

Erudit

Les Erudits sont les gardiens de l'histoire. Ils rassemblent les connaissances de l'ancien et du nouveau monde. Bien souvent, ils sont aussi des philosophes. Certains partagent leur savoir avec ceux qui recherchent la connaissance, d'autres le gardent jalousement comme l'avare thésaurise son trésor. Les Erudits sont des lettrés et ils Lisent et Ecrivent une Langue à leur niveau en Parler. Pour chaque année passée en tant qu'Erudit après 25 ans, vous pouvez ajouter 1 point à votre INT. Cependant, pour obtenir ce gain, vous devez réussir un jet de 3D10 supérieur à l'INT actuelle du personnage. En effet, certaines années, toutes les recherches d'un Erudit peuvent ne pas aboutir. Leurs compétences de départ sont :

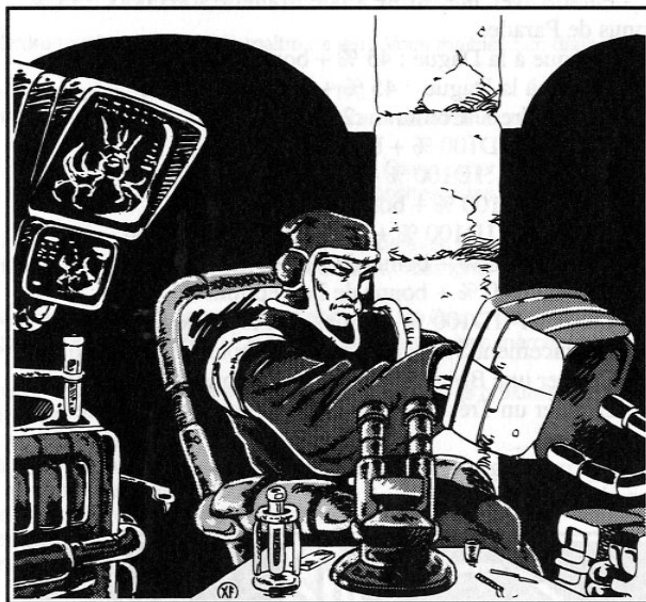


- Parler deux langues anciennes quelconque 40 % + bonus de Connaissance
- Persuader : 20 % + bonus de Communication
- Crédit : 20 % +bonus de Communication
- Mémoriser : 50 % + bonus de Connaissance
- N'importe quel autre compétence de Connaissance : 50% + bonus de Compétence.
- Trois autres compétences de Connaissance : 40 % + bonus de Connaissance.
- Attaque avec une arme de son choix : 20 % + bonus d'Attaque.
- Parade avec une Arme de son choix* : 20 % + bonus de Parade

** Si l'arme choisie est une arme de jet, le personnage ne possède pas la Parade correspondante.*

Un Erudit commence le jeu avec l'arme de son choix, 1D6 objets mineurs et livres (discutez de la nature de ceux-ci avec votre maître de jeu), et 1D100 X 10A

Scientifique



Le Scientifique peut tout aussi bien être un chercheur solitaire qu'un savant démoniaque comme un Sorcier-Scientifique de Granbretanne. Comme les Erudits, les Scientifiques Lisent et Ecrivent automatiquement une langue à leur niveau en Parler. Pour chaque année passée en tant que Scientifique après 25 ans, vous pouvez ajouter 1 point à votre INT. Cependant, pour obtenir ce gain, vous devez réussir réussir un jet supérieur à l'INT actuelle du personnage sur 3D10. En effet, un Scientifique n'accomplit que des tâches de routine au cours de certaines années et n'apprend rien. Les Scientifiques possèdent les compétences de départ suivantes :

- Lire/Ecrire commun : 80 % + bonus de Connaissance
- Lire/Ecrire Langue Natale : 80 % + bonus de Connaissance
- Lire/Ecrire une Langue Ancienne : 40 % + bonus de Connaissance
- N'importe quelle autre Connaissance : 60 % + bonus de Connaissance
- N'importe quelle autre Connaissance : 40 % + bonus de Connaissance
- Toutes les autres Connaissances : 25 % + bonus de Connaissance
- Mémoriser : 40 % + bonus de Connaissance
- Artisanat : 40 % + bonus de Manipulation
- Attaque avec une arme de son choix : 20 % + bonus d'Attaque
- Parade avec une arme de son choix* : 20 % + bonus de Parade

**Si l'arme choisie est une arme de jet, le personnage ne possède pas la Parade correspondante.*

Le scientifique débute le jeu avec l'arme de son choix, son (INT X 10) X1D100 A et 1D6 gadgets scientifiques ou pièces d'équipement correspondant à son champ d'intérêt. Discutez de ce point avec votre maître de jeu.

Voleur

Il s'agit des parasites de la civilisation. Les voleurs vivant dans des régions primitives sont généralement appelés "brigands". Un voleur débute avec :

- Attaque avec une Arme à une Main de son choix : 35 % + bonus d'Attaque.
- Parade avec une Arme à une Main de son choix : 35 % : bonus de Parade.
- Attaque à la Dague : 45 % + bonus d'Attaque.
- Parade à la Dague : 45 % + bonus de Parade.
- Lire/Ecrire le Commun :25 % + bonus de Connaissance.
- Grimper :1D100 % + bonus d'Agilité.
- Dissimuler :1D100 % + bonus de Discrétion.
- Sauter :1D100 % + bonus d'Agilité.
- Crocheter :1D100 % + bonus de Manipulation.
- Ecouter : 70 % + bonus de Perception.
- Voir :1D100 % + bonus de Perception.
- Chercher :1D100 % + bonus de Perception.
- Déplacement Silencieux : 50 % + bonus de Discrétion.
- Couper une Bourse :1D100 % + bonus de Discrétion.
- Evaluer un Trésor : 50 % + bonus de Connaissance.

Le personnage commence le jeu avec une dague, l'arme de son choix et 5 X 1D20 A.



Guerrier

La Terre du Tragique Millénaire est un monde brutal. Quelques cultures sont extrêmement belliqueuses et glorifient sans cesse les soldats. Bien évidemment la civilisation la plus féroce du monde est la Granbretanne. D'autres nations n'ont recours aux soldats que pour assurer leur propre défense. L'aventurier peut avoir de multiples raisons d'apprendre le combat armé. Quels que soient ses motifs, le personnage possède :

- Attaque avec une première arme de son choix : 50 % + bonus d'Attaque.



- Parade avec une première arme de son choix* : 50 % + bonus de Parade.
- Attaque avec une seconde arme de son choix : 40 % + bonus d'Attaque.
- Parade avec une seconde arme de son choix* : 40 % + bonus de Parade.
- Attaque avec une troisième arme de son choix : 30 % + bonus d'Attaque.
- Parade avec une troisième Arme de son choix* : 30 % + bonus de Parade.
- Equitation ** : 25 % + bonus d'Agilité.

**Si l'arme choisie est une arme de jet, le personnage ne possède pas la Parade correspondante.*

***Lancez 1D6 sur un résultat de 1-3, l'aventurier a passé un certain temps dans la cavalerie ou les dragons. Remplacez le score précédent par une compétence en Equitation de 65 % + bonus d'Agilité.*

Le personnage débute avec les trois armes de son choix plus une armure de n'importe quel type. Il possède également son INT X 1D100 A.

Pilotes

Les pilotes sont des guerriers qui ont appris à maîtriser une machine volante, comme les Granbretons, ou une créature ailée, ce qui est le cas des autres nations. En plus des compétences habituelles des Guerriers, ils ont développé de nouvelles connaissances propres à l'art du vol.

- Piloter un Ornithoptère ou Diriger un Animal Volant : 50 % + le bonus approprié à la compétence (Manipulation ou Agilité)
- Voir : 40 % + bonus de Perception
- Navigation Aérienne : 60 % + bonus de Connaissance

Un pilote commence avec ses armes et armure plus son INT x 1D100 A. Un Granbreton ne possède jamais son ornithoptère qui appartient au Grand Connétable de son Ordre. Le maître d'une créature ailée possède sa monture s'il réussit un jet de pourcentage sous 1 x POU.

Petite Histoire Personnelle

Les personnages ont déjà un certain âge quand ils partent en aventure et il est tout à fait possible qu'ils aient fait des rencontres intéressantes avant cela. Les joueurs peuvent lancer 1D100 sur le tableau suivant, s'ils le désirent.

01-02	Votre personnage a contracté une maladie mortelle non contagieuse. Il mourra dans 4 + 1D4 ans s'il ne trouve pas avant un remède.
03-04	Vous êtes parti à l'aventure pour échapper à un mariage. Depuis votre fuite, les membres de votre "belle famille" vous traquent sans relâche.
05-06	Capturé par Agonosvos, vous avez subi ses expériences avant de fuir sa caravane. Vous portez pour le reste de votre vie une mutation (à déterminer avec le maître de jeu).
07-08	Vous êtes à la recherche de votre frère jumeau enlevé lors de votre enfance par les Granbretons. Est il mort ou les a-t-il rejoint ?
09-10	Votre famille autrefois riche et puissante a entrepris depuis des générations la recherche du Bâton Runique. Allez vous continuer cette quête, vous, le dernier descendant.
11-12	Vous avez hérité du trésor ancestral de votre famille : une arme blanche (à vous de déterminer son type) forgée dans un acier aujourd'hui oublié : + 3 aux dégâts.
13-14	Un renégat granbreton vous a enseigné le langage de son Ordre (à déterminer par le maître de jeu). Vous maîtrisez ce dialecte à 50%.
15-16	Etant petit, vous êtes tombé dans la marmite d'un biologiste, vous gagnez + 1D6 en FOR et en TAI.
17-18	Le personnage est le parfait sosie d'une personnalité importante de l'Europe du Tragique Millénaire (à déterminer avec le maître de jeu).
19-20	Vous possédez une empathie particulière avec les chevaux, ceux ci se plient à vos désirs (+ 30% en Chevaucher).
21-22	Au lendemain d'une nuit de beuverie passée en compagnie d'étrangers, vous vous êtes réveillé les poches vides mais en possession d'une carte indiquant un trésor mystérieux.
23-24	Vous avez bénéficié des leçons de votre oncle, un brillant maître d'armes (+ 10% en Attaque et Parade avec une arme de mêlée).
25-26	Des inconnus vous poursuivent sans trêve et vous avez échappé à plusieurs tentatives d'enlèvement. Vous ignorez toujours leurs motivations.
27-28	Accusé d'avoir épargné un ennemi, vous avez préféré prendre la fuite à la corde qui vous attend chez les Granbretons. Vous possédez encore tout votre équipement. Si votre personnage n'est pas Granbreton, il aura servi dans les légions mercenaires du Vautour ou du Faucon.
29-30	Victime d'un terrible incendie, vous y avez échappé de justesse. Vous êtes marqué à tout jamais par de graves brûlures (- 2 au CHA) et vous éprouvé une peur incontrôlable des flammes.
31-32	Le personnage déclenche sur son passage les aboiements féroces des chiens.
33-34	Le personnage a une fâcheuse tendance à jurer à tort et à travers sur le Bâton Runique.
35-36	Témoin des exactions commises par les Granbretons, vous leur vouez une haine féroce.
37-38	Votre meilleur compagnon est un animal familier (chat, chien, faucon...) qui vous est totalement dévoué.
39-40	Passionné par les temps anciens, vous recherchez avidement tous les documents et objets qui s'y rapportent.
41-42	Votre père est un étranger venu d'un pays lointain, voir même d'un autre monde. A sa mort, il vous a remis son fétiche : une amulette gravée de huit flèches divergentes.
43-44	Vous avez séjourné pendant plusieurs années dans un pays étranger. Votre personnage sait Parler un seconde Langue à 4 x INT.
45-46	Une cicatrice orne votre joue gauche, un cadeau de votre meilleur ami devenu votre plus dangereux adversaire. Le monde n'est pas assez vaste pour contenir la haine qui vous anime.
47-48	Vous possédez un objet scientifique des temps anciens. Son fonctionnement vous est inconnu.
49-50	Votre attirance pour l'alcool est des plus immodérée.
51-52	L'amour toujours l'amour ! Votre attraction pour les membres du sexe opposé vous entraîne parfois à de fâcheux excès.
53-54	Vous possédez une armure de qualité exceptionnelle (+1D6 rajoutée à sa valeur de protection).
55-56	Ambidextre, vous maniez les armes d'une main comme de l'autre avec les mêmes pourcentages.
57-58	A la suite de circonstances extraordinaires, votre tête est mise à prix par l'Empire Granbreton.
59-60	Caractère très fier, gâre à l'impudent qui vous manque de respect.
61-62	Généreux, vous avez un coeur d'or et êtes toujours prêt à aider autrui. Une personnalité attachante somme toute...
63-64	Lancez deux fois les dés.
65-66	Vous avez sauvé la vie à un notable d'une petite cité. Depuis on vous considère comme un héros dans cette localité.
67-68	Ponts suspendus, échelles, toits, bords de falaise...Vous évitez avec le plus grand soin les points élevés car vous souffrez de vertige.
69-70	Le personnage recherche son héritage qui lui a été volé : trois superbes pierres précieuses d'une valeur inestimable.
71-72	Séduit par la propagande granbretonne, vous êtes un admirateur inconditionnel de l'Empire.
73-74	Vous nourrissez une haine profonde aux mutants.
75-76	Vous ne savez pas rester en place plus de quelques mois. L'inconnu vous attire encore et toujours.
77-78	Vous auriez bien voulu vivre paisiblement mais des Granbretons ont détruit votre village. Vos petites habitudes bouleversées, vous avez commencé une vie d'aventurier.
79-80	Pour votre personnage, la science et ses serviteurs sont responsables du Grand Cataclysme et de tous les malheurs du monde. La science doit être interdite et ses agents brûlés en place publique.
81-82	Vous maîtrisez parfaitement vos différents sens. Rajoutez 10% à toutes vos compétences de Perception.
83-84	Vous ressentez d'instinct la présence de mutants même si ceux ci ont une apparence normale. En fait, vous devez certainement être vous même un mutant sans le savoir.
85-86	Le personnage a été élevé par une famille d'adoption. Il ignore tout de ses origines. Cependant un tatouage étrange marque son front.
87-88	Vous vouez une aversion assez exceptionnelle aux personnes du sexe opposé. Pour le reste, Freud est mort depuis longtemps.
89-90	Le personnage s'est illustré avec éclat dans l'une des nombreuses batailles du Sixième Millénaire.
91-92	Votre personnage a déjà effectué de nombreux rêves prémonitoires. Il n'a pas encore rêvé de sa propre mort mais cela peut toujours venir.
93-94	Vous vous adonné avec joie au plaisir de la collection. A vous de déterminer le sujet de votre manie.
95-96	On dit que la témérité est l'apanage des fous. En ce cas, votre personnage aurait déjà du être interné depuis longtemps.
97-98	Vous portez une lettre d'introduction destinée à un membre de votre famille qui a brillamment réussi. Il vit dans une capitale étrangère très lointaine.
99-00	L'Amarekh si c'est un rêve vous le saurez ! Vous êtes bien décidé à connaître un beau jour toute la vérité sur ce continent mystérieux.

Autres Compétences

La profession antérieure de l'aventurier détermine la plupart de ses compétences initiales. En plus de ces dernières, il reçoit 1D6 + 2 compétences supplémentaires qu'il peut choisir lui-même. Pour déterminer son niveau dans chacune de ces compétences, lancez 1D100 et divisez le résultat par 2 (arrondissez les fractions à l'unité supérieure). Ajoutez ensuite les bonus de compétences s'il y a lieu.

Chaque compétence dans une arme regroupe en réalité deux compétences : l'Attaque et la Parade. Pour chaque Attaque et Parade apprises avec une Arme, comptez donc deux compétences à soustraire du total de 1D6+2. Néanmoins, ne lancez qu'une seule fois le dé pour déterminer le niveau de compétence dans chaque arme. Naturellement, vous pouvez parfaitement décider de ne pas apprendre la Parade pour une arme de jet, ou l'Attaque pour un bouclier. Si le personnage appartient à une classe lettrée (marchands, nobles, érudits et scientifiques), il peut apprendre à Parler une Langue et Lire/Ecrire une Langue comme une seule compétence. Il n'effectuera qu'un seul jet pour déterminer ses niveaux de compétences. Les autres classes doivent apprendre ces deux compétences séparément et effectuer deux jets pour déterminer leurs niveaux de compétence.

Sauter, Grimper, Eviter, Equilibre, Persuader, Ecouter, et Se Cacher sont connues de tous les humains à 10 %. Si vous les choisissez comme compétences supplémentaires, ajoutez les 10 % au jet de 1D100 divisé par 2. Autrement, ces compétences sont à 10 % + les bonus appropriés.

Toutes les autres compétences (hormis les compétences de langues) possèdent un niveau initial égal au bonus de compétences approprié de votre aventurier. Si vous parvenez à utilisez une de ces compétences, vous pourrez tenter de l'augmenter par un jet d'expérience et continuer à l'améliorer en réussissant d'autres jets de compétence au fil des aventures suivantes.

Récapitulation Générale

Tout au long de ces règles nous allons décrire la vie et les démêlées d'un certain Crise Spinsser, un extraordinaire aventurier. Il illustrera certaines parties des règles de Hawkmoon. Nous allons maintenant le créer et voir à quoi il ressemble. Pour commencer, nous devons d'abord déterminer ses caractéristiques

FOR : 13 - pas mal, mais ce n'est certainement pas le plus costaud du coin.

CON : 15 - bien ! Crise est résistant et possède certainement beaucoup de points de vie.

TAI : 11 - moyen, ce n'est pourtant pas plus mal puisque si Crise est trop grand, ses bonus d'Agilité et de Discrétion en pâtiraient.

INT : 15 - Crise est très intelligent et rapide à la détente. Jusque là, les dés ont été bons.

POU : 13 - Ca va toujours fort.

DEX : 5 - "Soupir!" Enfin, les autres caractéristiques de Crise sont assez bonnes et devraient compenser cette DEX nullissime.

CHA : 6 - Oh non! Crise possède peut être un défaut grave de personnalité. Une petite discussion avec le maître de jeu établit que la personnalité de Crise est bonne ; il est seulement aussi laid qu'un pou.

Age : 25 ans.

Déterminons ensuite **la nationalité** de Crise. La campagne du maître de jeu est prévue pour se dérouler en Europe, on lance donc 1D100 sur la Table des Nationalités Européennes. Le résultat est de 36 : Hollandia. En regardant au paragraphe Hollandia, nous découvrons que Crise doit ajouter 1D4 à sa DEX et à son CHA et ôter 1D4 à sa TAI. De la façon dont les choses se passent, il perd 2 points de TAI (la réduisant à 9), en ajoute 2 à sa DEX et 1 à son CHA. Nous tirons la corpulence de Crise et obtenons une corpulence Moyenne, sans autre modificateurs. Désormais ses caractéristiques sont:

FOR : 13, **CON** : 15, **TAI** : 9,
INT : 15, **POU** : 13, **DEX** : 7, **CHA** : 7

A présent, il faut déterminer ses **bonus de compétences.** En ce qui concerne son bonus d'Attaque, Crise obtient 1 point pour sa FOR, 3 pour son INT, 1 pour son POU et en perd 2 du fait de sa DEX désastreuse, soit un bonus d'Attaque total de +3.

Pour son bonus de Parade, Crise obtient 1 point pour sa FOR, 1 pour son POU, aucun pour sa TAI et en perd 2 à cause de sa DEX. Son "bonus" de Parade est de 0.

Après calcul, son bonus d'Agilité est exactement égal à celui de Parade. Ici aussi, le "bonus" de Crise est de 0.

Pour son bonus de Communication, Crise obtient 3 points grâce à son INT élevée, 1 pour son POU et en perd 2 du fait de son CHA terrifiant. Ce qui lui confère un bonus de Communication peu impressionnant de +2.

Le bonus de Connaissance est uniquement fondé sur l'INT et l'âge. Crise a 25 ans et son âge ne l'aide en aucune manière. Il n'obtient donc que les points dus à son INT, ce qui lui fait un total de +6.

Le bonus de Manipulation est égal au bonus d'Attaque, nous n'allons donc pas nous ennuyer à le calculer. Nous nous contenterons de noter +3, la même chose qu'en Attaque.

En ce qui concerne le bonus de Perception, Crise obtient 3 points pour son INT et 1 pour son POU. Il est donc assez perceptif avec un bonus de +4.

Pour son bonus de Discrétion, Crise obtient +3 grâce à son INT, aucun point pour sa TAI et en perd 2(encore une fois) à cause de cette sacrée DEX. Son bonus s'élève à +1.

Ses **points de vie** sont simplement égaux à sa CON de 15, puisque sa TAI n'est ni supérieure à 12, ni inférieure à 9.

La somme de la FOR et de la TAI de Crise s'élève à 22 ce qui signifie qu'il n'obtient aucun **bonus aux dommages**.

Voyons à présent ses compétences. Pour son **Origine Sociale**, il tire 25 : Chasseur. Sa DEX restreint le type d'arme qu'il peut utiliser. Il choisi la Hache de bataille comme arme de mêlée et des pierres lancées comme arme de jet. Ses compétences de chasseur sont portées sur sa feuille de personnage (ci-jointe). Crise a droit également à 1D6+2 compétences supplémentaires. Son jet de dés est de 3, donc il obtient 5 autres compétences. Il pourrait choisir de connaître la manipulation d'autres armes, mais il est assez heureux de ce qu'il a. Au lieu de cela, il préfère prendre d'autres compétences en choisissant Nager, Grimper, Sauter, Eviter et Ecouter.

Il commence le jeu avec 1D100A (avec sa malchance caractéristique, il tire 17) et les armes de mêlée et de jet de son choix ; dans son cas, une hache de bataille et une ou deux pierres bien choisies.

Pour des raisons de simplicité, Crise n'effectuera pas de jet sur le tableau Petite Histoire Personnelle

Hawkmoon

NOM *CRISE SPINSER*



Armure *Aucune*

CARACTÉRISTIQUES	
FORce	13
CONstitution	15
TAIlle	9
INTelligence	15
POUvoir	13
DEXtérité	7
CHArisme	7

POINTS DE VIE

01 02 03 04 05 06 07 08 09
10 11 12 13 14 (15) 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30

Blessure majeure *8*

Sexe *M* — Age *25 ans*

Yeux *Bruns* — Cheveux *Roux*

Nationalité *HOLLANDIA*

Classe sociale *CHASSEUR*

AFFLICTIONS ET MUTATIONS

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE — Bonus *+6*

Compétence	%
Evaluer un Trésor	
Premiers Soins	
Cartographie	
Mémoriser	
Navigation	
Connaissance de la Musique	
Connaissance de la Mécanique	
Connaissance de la Chimie	
Connaissance de la Biologie	
Connaissance de la Médecine	
Connaissance du Monde Ancien	
Navigation Aérienne	
Artisanat *FORGERON*	26

	Lire/Ecrire	Parler
Sa propre langue		

COMMUNICATION — Bonus *+2*

Compétence	%
Crédit	
Eloquence	
Persuader (10 %)	12
Chanter	

ARMES

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bonus	+3	0	0
HACHE DE BATAILLE	28	1D8+2/2	25
PIERRE LANCÉE	33	2D4	

NOTES *Les dégâts de la hache de bataille sont divisés par 2 (du à la dextérité insuffisante.)*

PERCEPTION — Bonus *+4*

Compétence	%
Equilibre (10 %)	14
Ecouter (10 %)	53
Sentir	
Chercher	
Voir (10 %)	35
Goûter	
Pister	54

AGILITÉ — Bonus *0*

Compétence	%
Grimper (10 %)	27
Eviter	10
Sauter (10 %)	
Equitation	
Nager	
Culbuter	
Diriger une Créature Ailée	

MANIPULATION — Bonus *+3*

Compétence	%
Jongler	
Crocheter	
Passe-Passe	
Faire un Piège	53
Faire un Nœud	
Piloter un Ornithoptère	

DISCRÉTION — Bonus *+1*

Compétence	%
Embuscade	51
Dissimuler	
Se Cacher (10 %)	41
Mouvement Silencieux (10 %)	
Couper une Bourse	

Feuille de personnage — Joueur *ERIC*



Le Système de Jeu



Après la lecture du chapitre Création du Personnage, vous avez découvert que les règles d'Hawkmoon sont essentiellement fondées sur des jets de pourcentage (D100). Quoique vous tentiez (sauter par dessus un précipice, frapper avec une lance, marchander pour acheter un cheval, etc...) cela est quantifié sous la forme d'un pourcentage de chances de réussite.

Que vous soyez doué ou non, votre chance de réussite dans une action quelle qu'elle soit n'est jamais inférieure à 5 % ou supérieure à 99 %. Si votre compétence est de 100 %, et que vous obteniez aux dés 00, votre jet de compétence échoue.

Exemple: *Crise Spinser possède une compétence d'Attaque avec la Hache de Bataille de 28 %. Lorsqu'il se sert de sa Hache contre quelqu'un, son coup porte s'il obtient un nombre compris entre 01-28 sur 1D100. S'il obtient 29 ou plus, c'est un échec. Peu importe la raison pour laquelle il a raté : son opposant s'est peut être adroitement jeté hors de sa portée, Crise a peut-être toussé et n'a même pas pu frapper ou il peut avoir tout simplement manqué sa cible. Quelles que soient les raisons de l'échec, les effets sont les mêmes.*

D'une façon similaire, sa compétence en Pister est de 54 %. S'il essaie de suivre la trace d'un cerf blessé à travers les bois, il a 54 % de chances d'y parvenir. S'il obtient 55 ou plus sur 1D100, il perd la trace et le cerf réussit à s'enfuir.

Réussites Critiques et Maladresses

Des jets de dés exceptionnellement bons ou mauvais sont appelés respectivement "réussites critiques" et "maladresses". Ils entraînent des résultats spécifiques lorqu'ils interviennent dans le maniement des armes, et sont décrits plus loin dans le chapitre Combat. Pour l'instant il suffit de savoir qu'une réussite critique signifie que la compétence a été utilisée avec un succès éclatant. A l'inverse, une maladresse signifie que votre échec est tel, que vous risquez de vous blesser ou de blesser vos compagnons.

La chance d'obtenir une réussite critique est égale à 1/10 de votre pourcentage normal dans la compétence. Si votre compétence est de 50 %, vous obtiendrez une réussite critique sur un jet de 01-05 avec 1D100.

La chance d'obtenir une maladresse dépend de votre niveau de compétence. S'il est compris entre 01 et 50, vous commettez une maladresse sur un jet de 99-00. Si votre compétence est comprise entre 51-99, vous ne commettez de maladresse que sur un jet de 00. Si votre compétence est égal à 100, vous ne pouvez commettre aucune maladresse. Toutefois, un jet de 00 est toujours un échec, même s'il ne s'agit pas d'une maladresse.

Exemple: *Crise est en train de pister un autre cerf dans la forêt. Lorsque la piste devient floue, il tente un jet en Pister et obtient 00, une maladresse ! Le maître de jeu décide que le malheureux Crise est tombé sur la piste d'un lion mutant qu'il se met à suivre, la confondant avec celle du cerf. Quelque temps après, au cours de l'aventure, alors que Crise est en train de courir comme un fou en essayant d'échapper au lion précédemment évoqué, il arrive sur un tronc arbre franchissant un précipice. Le lion mutant est sur ses talons, il essaie donc de le traverser en courant, en utilisant sa compétence Equilibre. Merveille des merveilles, il obtient un 01 : une réussite critique. Le maître de jeu décide que Crise possède une telle maîtrise de son sens de l'équilibre qu'il peut courir sur le tronc à la vitesse de course normale. Le lion, aux pattes beaucoup moins assurées, doit précautionneusement faire son chemin tout au long du tronc. Dans le temps qu'il met à traverser, Crise est déjà loin.*



Améliorer les Compétences.

Sauter, Grimper, Eviter, Equilibre, Persuader, Ecouter et Se Cacher sont connues de tous les humains à un minimum de 10 % + le bonus approprié. Toutes les autres compétences (exception faite des compétences en Langages) possèdent un niveau initial égal au bonus de compétence de votre aventurier ou à 5%, suivant celui qui est le plus élevé. Ainsi, d'un certain point de vue, votre aventurier n'a pas besoin d'obtenir de nouvelles compétences : il n'a qu'à améliorer celles qu'il possède déjà !

Les compétences peuvent progresser de deux façons : par l'entraînement et par l'expérience.

L'Expérience

Si, au cours d'une aventure, votre personnage réussit à utiliser une compétence dans une situation de stress, vous pouvez demander un "jet d'expérience" à votre maître de jeu. Si celui-ci pense que vous le méritez, mettez une croix en regard de cette compétence. A la fin de l'aventure, lancez 1D100 pour chaque compétence ayant obtenu un jet d'expérience. Si votre jet de dé (modifié par l'INT, voir plus bas) est supérieur à votre pourcentage actuel dans la compétence, vous progressez de 1D10 %. Toutefois, dès que votre compétence atteint ou dépasse à 90 %, vous n'ajoutez plus 1D10 % lors d'un jet d'expérience réussi. Au lieu de cela, vous n'ajoutez plus qu'un seul point. Normalement, aucune compétence ne peut dépasser 100 %.

Exemple : *Crise, avec une compétence de 29 % au maniement de la Hache de Bataille, combat un masque de Mouche du énébreux Empire. Il survit et réussit à placer quelques bons coups avec sa hache. Avec l'accord du maître de jeu, le joueur de Crise met une croix à coté de sa compétence Attaque à la Hache de Bataille. A la fin de l'aventure, il lance 1D100 pour déterminer si Crise a appris quelque chose sur la façon de combattre avec une hache et obtient 87. C'est plus qu'il n'en faut, et 1D10 est donc lancé pour connaitre les progrès de Crise. Le résultat est de 8 et Crise possède maintenant une compétence de 37 % dans le maniement de la Hache de Bataille. Au cours de la même aventure, Crise a réussi à grimper dans un arbre et il peut alors lancer les dés pour savoir si sa sa compétence de Grimper a progressé. Le résultat du jet de 1D100 est de 12, ce qui est bien en-dessous de la compétence de Crise. Sa compétence en Grimper reste la même.*

Bien évidemment, les personnes intelligentes apprennent plus vite. Pour chaque point d'INT supérieur à 12, le personnage peut ajouter 1 % à son jet d'expérience avec 1D100. Cependant, une INT inférieure à 9 ne diminue en aucun cas les chances de réussite.

Exemple : *Crise, au cours d'une autre aventure, rencontre un second masque de Mouche du Ténébreux Empire . Il se débarrasse de son adversaire et peut une nouvelle fois tenter d'améliorer son Attaque à la Hache de Bataille. Sa compétence est maintenant de 37. Son jet d'expérience est de 35, ce qui est normalement insuffisant pour que la compétence progresse. Toutefois, l'INT de Crise est de 15. Il peut donc ajouter 3 % à son jet d'expérience sur 1D100, le faisant passer de 35 à 38. Du coup, c'est la réussite ! 1D10 est lancé pour connaitre le gain en expérience. Le résultat est de 6 et Crise passe de 37 % à 43 % dans le maniement de sa hache.*

Entraînement et Maîtres en Compétence

Tout individu atteignant un niveau de 90 % ou plus dans n'importe quelle compétence (pour les armes, ce niveau de 90 % est nécessaire à la fois en Attaque et en Parade), devient un Maître en cette compétence.

Les Maîtres peuvent entraîner d'autres personnages dans leur compétence et demander n'importe quelle rémunération pour ce service. L'individu qui reçoit l'entraînement doit pouvoir pratiquer à plein temps pendant au moins une semaine avec le Maître. Ceci fait, il lance 1D6 et retire 2 au résultat obtenu pour déterminer la progression de sa compétence en pourcentage. Pour les compétences aux armes, des jets distincts pour l'Attaque et la Parade doivent être effectués. De toute évidence si un 1 est obtenu au jet de dés, la compétence entraînée a régressé. En effet, le maître peut faire une erreur ou l'étudiant mal comprendre un point. Avant qu'un Maître puisse entraîner à nouveau la même personne dans une compétence, l'aventurier devra s'en aller et utiliser la compétence dans le cadre d'une véritable aventure. Une fois qu'il aura progressé dans la compétence, au moyen de jets d'expérience réussis, il pourra revenir s'entraîner auprès du maître.

Les maîtres eux-mêmes ne peuvent être entraînés par d'autres Maîtres.

Jets de Caractéristique

L'aventurier peut tenter des actions qui ne sont pas couvertes par les diverses compétences, tels soulever un gigantesque rocher, éviter le mal de mer ou tenter de comprendre un ensemble compliqué de règles de jeu. Le maître de jeu peut déterminer votre réussite ou votre échec en ayant recours au "Jet sous une Caractéristique". Pour commencer, il décide quelle caractéristique est concernée par l'action (FOR, CON, INT, etc...). Le joueur lance alors 1D100. Si le résultat du jet est inférieur ou égal à la caractéristique choisie X 5, la tentative est couronnée de succès. Dans le cas contraire, c'est l'échec. Si le personnage tente une action particulièrement difficile, la caractéristique est multipliée par 3. Pour des actions très difficiles, la caractéristique est multipliée par 1.

Exemple : *Dans une taverne française Crise aperçoit une femme à l'apparence charmante attablée non loin de lui. Il lui fait quelques clins d'oeil et essaie d'attirer son attention. Le maître de jeu décide qu'il doit réussir un jet de pourcentage sous son CHA XX5 pour l'impressionner. Le CHA de Crise atteint péniblement 7, mais le résultat est de 24, ce qui est inférieur à ce qui avait été demandé. Il a donc réussi car 24 est inférieur à 7 X 5 = 35. La jeune femme renvoie son sourire à Crise et l'invite à sa table. Au moment où il s'assoit auprès d'elle, la porte de la taverne s'ouvre violemment, et un individu rondouillard entre. Il parcourt la salle du regard et s'avance à grands pas vers la table des tourtereaux. Le grossier personnage enjoint à Crise de s'en aller. Ce dernier se lève et se dresse de toute sa taille (soit environ 1,70 m) pour tenter de mater du regard le malotru. Le maître de jeu décide que pour impressionner ce gaillard, Crise doit tenter un jet sous sa TAI. Le ruffian étant ivre mort, Crise n'a besoin d'effectuer un jet que sous sa TAI X 3 pour faire passer son message. La TAI de Crise est de 9, et il obtient 49, soit un échec. Le ruffian sort un couteau et notre héros recule, incertain sur la conduite à tenir. Il est sauvé par l'intervention à point nommé de la jeune femme, qui fracasse une chaise sur le crâne du gêneur. Le maître de jeu décide que le fêtard saoul doit effectuer un jet sous sa CON X 1 pour rester conscient*

après ce choc terrible sur la tête. Il obtient un 82 ; il tombe assomé et ne se relevera pas avant plusieurs heures.



Améliorer les Caractéristiques

Vous pouvez améliorer une de vos caractéristiques grâce à un Jet de Sauvegarde sous une caractéristique. Chaque fois que le maître de jeu vous demande d'effectuer un jet sous une caractéristique x 1 et que vous le réussissiez vous avez une chance d'améliorer la caractéristique utilisée. Lancez 2D6. Si vous obtenez un 7, la caractéristique concernée augmente d'un point. Si vous obtenez 2, vous avez commis un impair ou vous vous êtes blessé d'une façon quelconque et la caractéristique est diminuée d'un point.

L'autre façon de changer vos caractéristiques est moins réjouissante. Si votre personnage est estropié, le maître de jeu peut diminuer ses caractéristiques de façon adéquate.

Exemple : *Si votre aventurier se fait couper les deux mains, il peut raisonnablement s'attendre à une grosse diminution de sa DEX. Ce sont aux joueurs et au maître de jeu de déterminer quelle sera la perte adéquate.*

Table de Résistance

Il arrive parfois que la réussite d'une entreprise ne dépende pas simplement des possibilités du personnage mais également de sa faculté à surmonter un obstacle. Il faut en ce cas se servir de la Table de Résistance, notamment lors de la confrontation de deux quantités. Par exemple, la FOR d'un aventurieropposée à la TAI de l'objet qu'il désire soulever.

Utilisation Générale

L'utilisation de la Table de Résistance nécessite la définition d'une force active et d'une force passive, la première exerçant une influence sur la seconde.

Exemple : *une FOR X essaye de déplacer un objet de TAI Y. Le facteur actif est la FOR et le facteur passif la TAI de l'objet.*

La formule à appliquer afin de réussir la tentative est :
% de succès = 50 + (facteur actif x 5) - (facteur passif x 5)

Lorsque les deux forces sont égales la chance de réussite est de 50 %. Le facteur actif gagne 5% pour chaque point supérieur au facteur passif et il perd 5% pour chaque point inférieur au facteur passif. Comme l'indique le tableau, la chance de réussite tombe à 1% lorsque le facteur passif est très nettement supérieur au facteur actif. A l'inverse, si le facteur actif est très nettement supérieur au facteur passif les chances d'échec sont de 1% (un jet de 00)

TABLEAU DE RÉSISTANCE

POU du défenseur \ POU de l'attaquant	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Le chiffre indiqué représente le pourcentage nécessaire pour réussir dans sa tentative.

Utilisations Spécifiques

Les exemples ci dessous présentent quelques cas typiques nécessitant l'utilisation de la Table de Résistance.

FOR contre TAI

Un aventurier qui désire soulever ou déplacer un objet devra vaincre la TAI de l'objet à l'aide de sa FOR sur la Table de Résistance.

FOR contre FOR

Si un aventurier essaye de défoncer une porte ou de tordre des barreaux, le maître de jeu devra allouer une FOR à l'objet en question. L'aventurier devra alors utiliser sa propre FOR pour briser la résistance de l'objet.

Virulence contre CON ou Points de Vie

Chaque maladie ou poison possède une certaine virulence. Celle ci sera opposée sur la Table de Résistance à la CON ou au total de Points de Vie de la personne affectée afin d'en déterminer les effets.

Déplacement

Trois échelles de déplacement sont utilisées à Hawkmoon.

Déplacement journalier

Il est utilisé par le maître pour déterminer la position d'un groupe d'aventuriers au cours d'un voyage sur de longues distances. Le maître de jeu peut toujours ajuster la distance parcourue, suivant le climat ou la saison. Toutefois, les valeurs données sur la Table de Déplacement Journalier peuvent être considérées comme moyennes.

Table de Déplacements Journaliers et des Effets des Terrains

Pour déterminer la distance parcourue par un aventurier ou un groupe d'aventuriers :

1) Cherchez leur mode de voyage sur la Table des Vitesses de Déplacement.

2) Lisez la valeur en regard pour obtenir la distance approximative que le groupe a parcourue.

3) Sur la Table des Effets des Terrains, cherchez tous les types de terrains que le groupe a traversés.

4) Lisez les modificateurs en regard pour déterminer le ou les changements à apporter à la distance approximative parcourue. Tous les modificateurs sont cumulatifs.

5) Modifiez la distance approximative pour déterminer la distance réellement parcourue.

Vitesses de Déplacement

Marche :	30 km par jour sans trop se fatiguer.
Marche forcée :	65 km par jour de marche harassante.
A cheval :	90 km par jour de course harassante, sans être ralenti par des hommes à pieds ou des chariots lents.
Voyage en bateau :	100 - 200 km par jour, suivant le vent.

Effets du Terrain

Rivière importante :	il faut au moins un jour pour traverser, à moins qu'un gué, un bac ou un pont ne soient disponibles.
Forêt :	2/3 de la vitesse normale.
Collines :	2/3 de la vitesse normale.
Montagnes :	1/3 de la vitesse normale.
Marécages, marais :	1/4 de la vitesse normale, à moins d'utiliser un bateau sur les canaux.
Désert :	1/2 de la vitesse normale.
Neige ou glace :	1/4 de la vitesse normale

Déplacements dus au Scénario

Au cours d'une aventure, le maître de jeu devra généralement diviser le jeu en tours de 5 minutes. Dans ce laps de temps, un humain peut parcourir 120 m en marchant précautionneusement, 300 m en se déplaçant normalement, ou 1500 m en courant. Normalement, un animal monté double cette vitesse même si un cheval au pas ne va pas beaucoup plus vite qu'un homme, à moins d'être éperonné.

Déplacement en mêlée

Un tour normal de mêlée dure 12 secondes (1/5 d'une minute). Un tour complet durant 5 minutes, un aventurier peut normalement se déplacer d'1/25 de la distance couverte en un tour. Cependant, on se déplace plus rapidement durant un combat. Ainsi un personnage peut franchir 60 mètres en un tour, s'il n'est pas gêné. Néanmoins, il doit habituellement surveiller ses adversaires, éviter les cadavres au sol, les arbres, etc. C'est pourquoi, on considère que la vitesse de base en combat est de 30 mètres par 12 secondes.

Bien évidemment, une fois engagé au corps à corps, ou le tir commencé, etc, un aventurier ne peut plus guère se mouvoir, si ce n'est en poursuivant un ennemi ou en étant poursuivi par lui.

De ce fait, nous ne donnons ici que des vitesses de déplacement moyennes, personne ne bougeant avec la même célérité. Les aventuriers dont la TAI est supérieure à la FOR sont un peu plus lents que la moyenne, tandis que ceux dont la FOR est supérieure à leur TAI sont un peu plus rapides.

Exemple : *si Crise marche le plus vite possible sur un marais gelé du nord de la Filande, il ne pourra parcourir que 60 km, divisés par 4 pour le marais, donnant 15 km, puis redivisés par 4 pour la glace, soit en définitive 3,5 km par jour à patauger dans des croutes de glace et des touffes denses de plantes dépourvues de feuilles.*

Blessures et Mort.

Toutes les organismes vivants possèdent des Points de Vie. A chaque fois qu'un personnage endure un point de dégâts, ses Points de Vie sont réduits de un. Lorsque le total de Points de Vie est ramené à zéro le personnage meurt. Ces coups sont appelés des blessures. Il existe trois types de blessures.

Blessures mineures.

Une blessure mineure est une blessure qui occasionne des dégâts inférieurs à la moitié des Points de Vie initiaux du personnage. Les blessures mineures représentent les écorchures, coupures et commotions. Pour chaque tranche de 4 Points de Vie perdus à la suite de blessures mineures, la DEX du personnage est réduite de 1 point. Les blessures mineures n'entravent pas les capacités au combat d'un personnage. Toutefois, les accumulations peuvent réduire les Points de Vie d'un aventurier à zéro, et le tuer.

Exemple : *Crise a 15 Points de Vie. N'importe quelle blessure lui occasionnant 7 Points de Dégâts au moins, en un seul coup est considérée comme une blessure mineure.*

Blessures majeures

Une blessure majeure est une blessure qui occasionne des dégâts supérieurs ou égaux à la moitié des Points de Vie initiaux du personnage. Une blessure majeure représente une amputation, des tendons sectionnés, des os brisés et des empalements. Deux blessures majeures suffisent à tuer n'importe quel individu. Toute personne endurant une blessure majeure voit immédiatement sa DEX diminuée de moitié (arrondissez les fractions par excès). Sa DEX ne reviendra à la normale qu'une fois guéri de plus de la moitié de ses points de vie initiaux.

La victime d'une blessure majeure ne peut pas continuer à se battre indéfiniment, aussi héroïque soit elle. La plupart des guerriers cessent le combat après avoir reçu une blessure majeure.

Une blessure majeure peut devenir mortelle si la victime n'obtient pas d'aide médicale dans l'heure. Cette aide médicale revêt la forme d'un jet sous les compétences Premiers Soins ou Connaissance de la Médecine, si le niveau de pourcentage dans cette dernière est supérieure à 51 %. Si la victime n'est pas soignée, elle doit réussir un jet sous sa CON avec 1D20 ou mourir. Si le jet sous la CON est réussi, la victime ne se rétablira jamais de façon permanente et perdra 1D6 points de CON en plus des pénalités infligées sur la Table des Blessures Majeures.

Toute personne survivant à une blessure majeure, qu'elle ait ou non bénéficié d'une aide médicale, doit effectuer un jet sur la Table des Blessures Majeures afin de déterminer les effets à long terme de la lésion occasionnée. Ces derniers sont permanents. Des soins médicaux ordinaires ne peuvent pas contrecarrer les effets de cette table. Cependant, une science extrêmement avancée peut éventuellement y parvenir.

Si le personnage est assez malchanceux pour tirer à nouveau le même effet sur la Table des Blessures Majeures lors de combats distincts, il n'en subit pas les conséquences une seconde fois. Il ne gagne qu'une cicatrice supplémentaire. Si vos caractéristiques ont été diminuées, n'oubliez pas de réduire en conséquence les compétences qui en dépendent.

Exemple : *Davd Vaurien d'Amarekh endure une blessure majeure. Il obtient un 54 sur la table et perd son oreille gauche. Son CHA est réduit d'1 point et son Bonus de Perception diminue de 5 %. Lors d'un combat ultérieur, il subit une autre blessure majeure et tire à nouveau un 54 sur la Table des Blessures Majeures. Puisqu'il a déjà perdu son oreille*

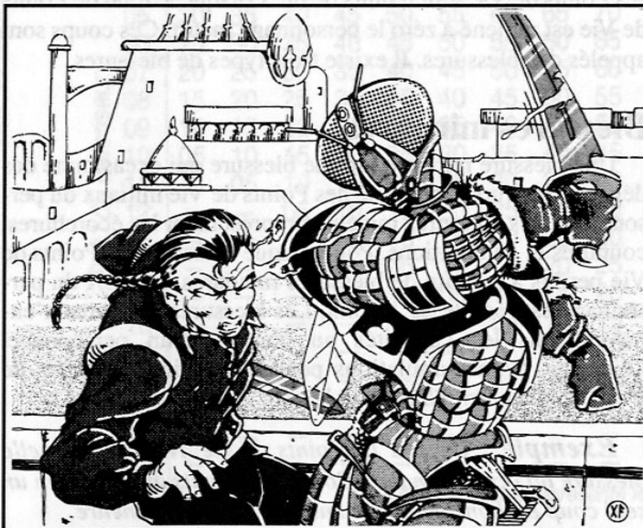


Table des Blessures Majeures

Utilisez cette table pour déterminer les effets d'une blessure majeure.

D100	Effets d'une Blessure Majeure
01 - 50	Vous vous ornez d'une cicatrice impressionnante, mais aucun autre effet.
51	Perte de l'oeil gauche. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
52	Perte de l'oeil droit. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
53	Perte du nez. Vous perdez 4 points de CHA et 3 % au bonus de perception.
54	Perte de l'oreille gauche, ouïe endommagée. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % au bonus de perception.
55	Perte de l'oreille droite, ouïe endommagée. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % au bonus de perception.
56 - 57	Mâchoire brisée, perte de plusieurs dents. Vous perdez 2 points de CHA et 1 point de CON.
58	Blessure grave aux vertèbres supérieures. Capacité à se déplacer rapidement et à porter de lourdes charges sévèrement diminuée. Réduisez les valeurs de FOR et DEX de moitié.
59	Contusion sérieuse et traumatisme crânien. Vous perdez 3 points d'INT et 3 points de CHA. Réduisez tous les bonus dépendant, même partiellement, de l'INT.
60 - 62	Contusion légère et faible traumatisme crânien. Vous perdez 1 point d'INT et 3 points de CHA. Réduisez tous les bonus dépendant, même partiellement, de l'INT.
63 - 64	Dommages aux organes internes. Vous perdez 1D6 + 2 points de CON. Mort à court ou moyen terme possible. Vous perdez autant de points de vie que vous avez perdu de points de CON. Réduisez tous les bonus dépendant de la CON.
65 - 68	Côtes cassées. Vous perdez 1D4 points de CON. Vous perdez autant de points de vie que vous avez perdu de points de CON.
69 - 72	Bras gauche brisé, ne se rétablira jamais correctement. Vous perdez 2 points de DEX.
73 - 76	Bras droit brisé, ne se rétablira jamais correctement. Vous perdez 2 points de DEX.
77 - 79	Perte de la main gauche et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
80 - 82	Perte de la main droite et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
83 - 86	Jambe gauche brisée, ne se rétablira jamais correctement. Vous perdez 2 points de DEX.
87 - 90	Jambe droite brisée, ne se rétablira jamais correctement. Vous perdez 2 points de DEX.
91 - 92	Tendon de la jambe gauche sectionné, la jambe est totalement inutilisable. Vous perdez 4 points de DEX.
93 - 94	Tendon de la jambe droite sectionné, la jambe est totalement inutilisable. Vous perdez 4 points de DEX.
95 - 97	Perte d'une partie de la jambe gauche. Vous perdez 3 points de DEX.
98 - 00	Perte d'une partie de la jambe droite. Vous perdez 3 points de DEX.

gauche, il ne reçoit qu'une cicatrice impressionnante. S'il avait obtenu un 55, il aurait perdu sa deuxième oreille, un autre point de CHA et 5 points supplémentaires à son Bonus de Perception.

Blessures Mortelles

Une blessure mortelle est une blessure qui occasionne des dégâts supérieurs ou égaux aux Points de Vie restants de la victime. Celle-ci trépasse. Vous pouvez tout aussi bien encadrer sa feuille de personnage, vous n'en aurez plus besoin. Certains jeux de rôle autorisent la résurrection ou la réincarnation des personnages décédés. Ce n'est pas le cas de Hawkmoon.

Dommages par les Armes.

Dans le monde violent d'Hawkmoon, la source de blessures la plus courante reste vos semblables et les armes qu'ils portent. Le combat est traité en détail dans le chapitre Combat. Pour l'instant, il suffit de savoir que chaque arme possède un niveau différent de dommages pouvant être infligés à une cible lorsque l'utilisateur réussit son jet d'Attaque.

Dommages par le Feu.

Une torche utilisée comme gourdin occasionne 1D6 points de dégâts par le feu. Cependant, à chaque fois qu'une créature ou une personne est touchée par une flamme, elle doit réussir un jet sous son POU x 3 ou elle s'enflamme (si le personnage porte une armure de plaques, un jet sous POU x 5 est suffisant). L'individu endure 1D6 points de dégâts par round, jusqu'à ce que le feu soit étouffé. Une armure est efficace contre ce type de dommages jusqu'à ce que le feu la rende brûlante ou la consume (c'est au maître de jeu de décider du moment où cela se produit). Si l'individu perd plus de la moitié de ses Points de Vie suite aux dégâts infligés par le feu (que ce soit sur un ou plusieurs rounds), il devra effectuer un jet sur la Table des Blessures Majeures. De plus, il perdra 1D10 points de CON de manière définitive.

Dommages dus aux Chutes

Cherchez la hauteur de la chute dans la colonne de gauche. Lisez en regard pour déterminer les dommages infligés par la chute.

Hauteur de Chute	Dommages
0 à 1,5 m.	1D4 - 2 (un résultat inférieur à zéro signifie qu'aucun dommage n'a été infligé)
1,6 à 3 m.	1D6
3,1 à 6 m.	2D6
6,1 à 9 m.	3D6
9,1 à 12 m.	4D6
etc...	

Chutes

Utilisez le tableau suivant pour déterminer les dommages dus aux chutes. Une armure n'est d'aucune utilité contre ce type de dégâts. De plus, les personnages portant une armure de plaques endureront 1D6 points de dégâts supplémentaires en cas de chute.

La Table des Dégâts dus aux Chutes considère que la victime est tombée sur un sol dur, des rochers, un pavement, etc... Si elle tombe à l'eau, sur une meule de foin, ou toute autre matière absorbant le choc, retirez 2D6 aux dommages endurés. Ainsi, une personne qui tombe de 8 mètres sur une pile de matelas ne subira que 1D6 points de dommages.

Toute Blessure Majeure occasionnée par une chute est considérée comme un ensemble de divers fractures. Lancez 1D6 : 1 = bras gauche brisé, perte de 2 points de DEX ; 2 = bras droit brisé, perte de 2 points de DEX ; 3 = jambe gauche brisée, perte de 2 points de DEX ; 4 = jambe droite brisée, perte de 2 points de DEX ; 5 = les deux jambes brisées, perte de 4 points de DEX ; 6 = lésions internes, perte de 1D6+2 points de CON et inconscience.

Une personne qui souffre d'une Blessure Majeure due à une chute, continue d'endurer des dégâts au rythme de 2 points de Vie par heure, jusqu'à ce qu'elle meurt ou reçoive une aide médicale.

Maladie

La maladie est omniprésente sur la Terre du Tragique Millénaire. Dans le passé, quelques maladies, comme la variole ou la poliomiélyte, avaient été définitivement enrayées par les médecins et les chercheurs en médicine. Mais tout devait changer au début du Tragique Millénaire. La peste, la fièvre jaune, le typhus, le choléra, la malaria, toutes ces maladies revinrent comme ramenées du monde des morts pour infecter une population affaiblie. De plus, des maladies artificielles furent utilisées comme armes biologiques et des maux terrifiants comme l'anthrax, le cancer contagieux, la gangrène faciale et la lèpre foudroyante dévastèrent des nations entières. La plupart des maladies de synthèse accomplirent leur oeuvre de mort puis disparurent, étant trop mortelles pour assurer leur propre survie. Cependant, certaines infections perdurèrent et prirent place parmi les plus anciens fléaux de l'humanité.

Trois types de maladies existent: bénignes graves et mortelles. Lorsqu'un personnage est exposé à la maladie, il doit effectuer un jet sous CON X 2 avec 1D100. En cas d'échec, il est infecté. Une fois la maladie contractée, le personnage doit réussir un jet sous POU x 2 avec 1D100 pour guérir.

Si l'aventurier parvient à se remettre d'une maladie bénigne, comme la malaria ou la tuléramie, il n'y a aucun effet secondaire. Dans le cas contraire, il guérira mais perdra 1D4 points de CON.

Si un personnage contracte une maladie grave, comme la typhoïde ou le trisme, il perd automatiquement 1d4 points de CON, même s'il parvient à en guérir. Toutefois, cette expérience lui fera gagner un point de POU. Si l'aventurier ne réussit pas à guérir d'une maladie grave, il meurt.

Si un personnage contracte une maladie mortelle, comme la rage, la maladie du sommeil ou une des maladies de synthèse du Tragique Millénaire, il meurt automatiquement et ce, quels que soient ses jets de dés. Son seul espoir réside dans l'existence hypothétique d'un laboratoire scientifique ou d'un sorcier détenant le secret du traitement de cette maladie. Dans ce cas, il faudra toujours que ses camarades réussissent à trouver celui-ci à temps.



Compétences



Il existe huit catégories de compétences différentes. Il s'agit de l'Attaque, de la Parade,de l'Agilité, de la Communication, de la Connaissance, de la Manipulation, de la Perception et de la Discrétion. Ces catégorie sont toutes détaillées dans le chapitre Création du Personnage.

Un personnage possède un pourcentage minimum dans chaque compétence. Celui ci est égal à son bonus de compétence ou 5%, suivant la plus élevée de ces deux valeurs. Toutefois, certaines compétences font partie du patrimoine commun de tous les humains et le pourcentage minimal de celles ci est alors égal à 10% plus le bonus de compétence. Lorsqu'on les choisit comme compétences supplémentaires lors de la création du personnage, rajoutez ces 10% au jet de 1D100/2. Ces compétences universelles sont Grimper et Eviter en Agilité ; Persuader en Communication ; Equilibre, Voir et Ecouter en Perception et Se Cacher en Discrétion.

L'Attaque et la Parade, compétences de combats très importantes dans le monde violent de Hawkmoon, se voient consacrer un chapitre à part entière.

Compétences d'Agilité

Ces compétences nécessitent essentiellement une bonne coordination. La plupart d'entre elles découlent directement des réflexes du personnage, qui n'a donc pas besoin d'une intelligence profonde ou d'une réflexion intense pour être agile.

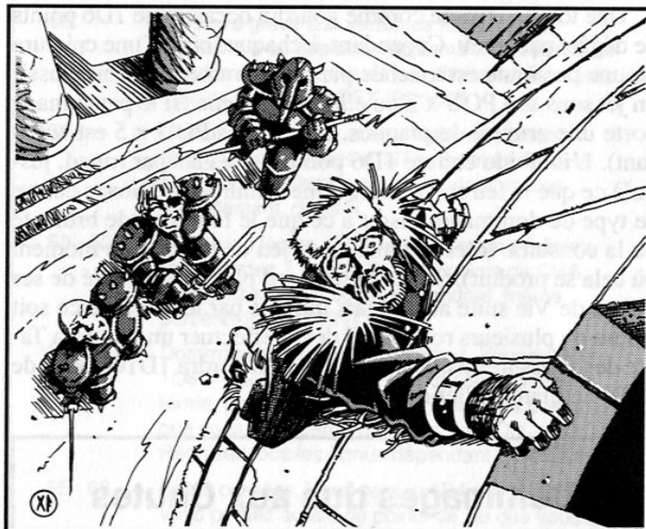
Grimper

Cette compétence permet d'escalader un mur, un arbre ou toute autre paroi verticale. Dans certains cas l'usage d'une corde est nécessaire pour pouvoir effectuer le jet en Grimper.

Si le jet est manqué, le grimpeur tombe. Lancer 1d100 pour déterminer le pourcentage de hauteur totale atteinte avant la chute.

Si un personnage essaie de grimper silencieusement, il doit réussir à la fois un jet en Grimper et un jet en Déplacement Silencieux.

Exemple : *Crise essaie de s'infiltrer dans la Tour Solitaire afin de secourir son ami Davd, prisonnier des habitants de celle ci. La nuit venue, il tente d'escalader le mur extérieur de la tour afin d'atteindre son unique fenêtre, à 12 mètres de hauteur. Sa compétence Grimper est de 29 % et son Déplacement Silencieux est égal à la valeur de base, soit 5 %. Il tire respectivement un 44 et un 19, ratant ainsi ces deux jets. Le maître de jeu lance 1D100 pour déterminer la hauteur atteinte par Crise avant sa chute et obtient un 57. Il s'agit d'un résultat moyen et le maître décide que Crise tombe de 6 mètres et endure donc 2D6 points de dégâts. Pire, notre héros a fait du bruit en essayant de grimper (sans parler du bong lorsqu'il touche le sol), et bientôt les gardes en armure rouge de la tour sortent en masse pour faire prisonnier un Crise sonné.*



Eviter

Eviter peut être considéré comme une compétence de combat. A chaque round de combat, un aventurier peut Eviter son adversaire, au lieu de parer et d'attaquer. Les armes lancées peuvent être Evitées, mais pas les projectiles (flèches). Pour chaque objet supplémentaire Evité au cours d'un même round de combat, la chance de réussite est réduite d'un pourcentage cumulatif de 20 % .

Sauter

N'importe qui peut faire de petits sauts. Une utilisation réussie de la compétence Sauter indique que le personnage a réussi à franchir trois fois sa taille en longueur ou une fois sa taille en hauteur. Il peut également avoir franchi une distance plus courte mais atterrir exactement où il voulait (par exemple sauter à travers une fenêtre étroite).

Pour chaque point de FOR supérieur à 15, il peut sauter 30 cm de plus. Si le personnage porte une armure, il devra soustraire 1 mètre à sa capacité de saut en hauteur et en longueur.

Chevaucher

Il est facile de monter un cheval, tant que vous ne demandez pas à votre monture d'effectuer des manoeuvres difficiles comme galoper, charger un adversaire armé ou sauter une barrière. Dans une mêlée, la compétence de combat d'un personnage est égale à son niveau en Chevaucher ou en Attaque/Parade, suivant la valeur la moins élevée. Si un jet de Chevaucher est manqué dans une situation dangereuse (lors d'un saut, d'un galop etc...) le personnage tombe de sa monture. Si le jet est une maladresse, l'aventurier tombe et endure 1D10 points de dégâts.

La compétence Chevaucher permet également de juger de la qualité d'un cheval, savoir se servir d'harnachements inhabituels, etc...

Diriger un Animal Volant

Cette compétence permet de diriger les espèces volantes utilisées comme montures par l'homme. Il peut s'agir des flamants de Kamarg, des faucons des steppes ou des ptérons d'Orient. Un jet sous la compétence n'est pas nécessaire lors de simples évolutions. En effet, il est aussi facile de rester sur ces animaux que de demeurer sur la selle d'un cheval au pas. Il en est de même pour le décollage et l'atterrissage, l'animal assurant lui même ces tâches à la différence des ornithoptères.

Un jet doit toujours être effectué lors d'évolutions rapides, lorsque l'animal cherche à se débarasser de son cavalier (dans le cas d'un animal sauvage par exemple) ou si les conditions météo sont mauvaises (pluie, bourrasque...). Ce jet devra être effectué à chaque round de combat. Par mauvais temps, l'animal refusera de poursuivre son vol si le jet de compétence est un échec et il se posera en dépit de tous les efforts de son maître. Dans tous les autres cas, si le personnage ne réussit pas son jet de compétence, il perd le contrôle de sa monture pendant 1D4 rounds. Ce laps de temps écoulé, il peut tenter un nouveau jet. En cas de maladresse, le personnage est désarçonné. Cependant les selles de ces animaux comportent des sangles qui relient le cavalier à sa monture et empêchent toute chute fatale. 1D4 rounds sont nécessaires pour fixer ces sangles avant le décollage. Si le personnage désire reprendre une position plus confortable, il devra réussir un jet sous DEX x 3. On peut effectuer une tentative tous les deux rounds. Dans cette position, le cavalier perd évidemment tout contrôle sur l'animal qui vole à son gré.

Cette compétence permet également de connaître les soins qu'exigent les animaux d'une espèce. Le personnage devra toujours précisé quelle espèce il sait monter : flamant, ptéron ou faucon.

Lors d'un voyage long de plus de 100km, le cavalier devra effectué un jet sous sa compétence Naigation Aérienne afin de conserver son cap. Les combats aériens sont décrits dans le chapitre Combat.

Nager

Un personnage immergé dans l'eau a le droit de tenter trois jets sous sa compétence Nager avant de couler. Si le premier jet est manqué, l'aventurier perd un point de vie. S'il rate le second, il perd à nouveau un point de vie. S'il rate le troisième, il perd 1d8 points de vie et commence à couler véritablement. Chaque round suivant occasionne 1D8 points de dégâts supplémentaires et il est impossible d'effectuer d'autres jets en Nager. Seul un autre personnage pourra désormais tirer d'affaire le malheureux. S'il est sauvé de la noyade, un jet réussi en Premiers Soins permettra de lui restituer tous les points de vie perdus.

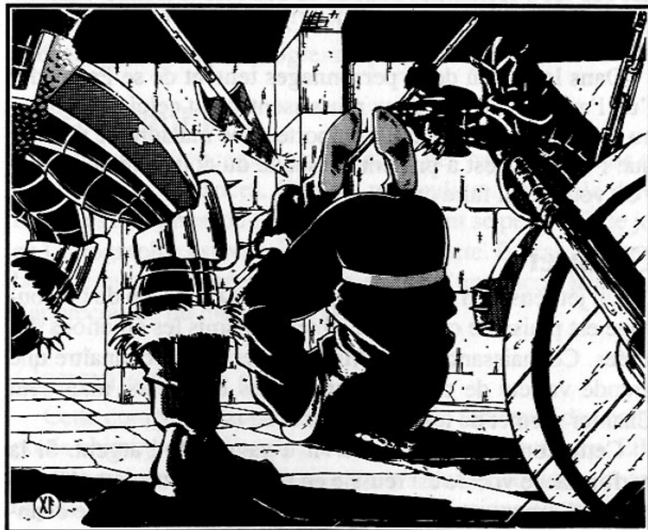
Si le personnage réussit l'un des trois jets, il pourra nager sans danger sur une certaine distance avant de refaire un jet. Nager en soutenant quelqu'un hors de l'eau nécessite deux jets réussis successifs.

Culbuter

Cette compétence permet de bondir et de retomber avec un contrôle parfait. Un personnage qui tombe de moins de 11 mètres peut tenter un jet en Culbuter afin d'interrompre sa chute et toucher le sol convenablement. En cas de réussite, il ne subit aucun dégât. Culbuter est inutile pour les chutes de plus de 11 mètres.

Cette compétence peut aussi être utilisée pour plonger et rouler en combat (à la place d'Eviter ou Attaquer/Parer). En cas de réussite, le personnage peut se déplacer du quart de sa capacité de déplacement normale et tous ses assaillants doivent soustraire à leur compétence d'Attaque son pourcentage en Culbuter.

Exemple : *Crise et Davd ont réussi à sortir de leurs cellules et à récupérer leurs armes. Ils se dirigent vers la sortie de la Tour Solitaire, mais une fois arrivés devant la porte, ils sont attaqués par des gardes. Sans peur, nos deux héros plongent dans la mêlée. Davd aperçoit derrière les gardes le levier qui contrôle l'ouverture de la porte. Il réalise que s'il parvient à couper la corde le maintenant, la grille s'ouvrira. Dans ce cas, Crise au moins pourrait s'enfuir. Davd tente de plonger à travers les gardes pour atteindre le levier et couper la corde avec son épée. Sa compétence en Culbuter est de 55% et il obtient 21, c'est donc une réussite. Quatre gardes le frappent avec leur lance au passage. Les trois premiers ont une compétence de 40% ou moins et leur attaque est donc réduite au 5% de base par la culbute de Davd. Tous manquent leur coup. Le quatrième est un sergent qui possède 80% en attaque. Il conserve donc 35% de chance de toucher. Il obtient 29, touche sa cible et occasionne 12 points de dégâts à Davd. C'est une blessure majeure ! Courageusement Davd se remet sur ses pieds et tranche la corde avant de s'écrouler. Crise, sachant qu'il ne peut plus rien faire pour son ami, s'enfuit à toutes jambes par la porte grande ouverte.*



Compétences de Communication

Ces compétences sont favorisées par des valeurs élevées en INT, CHA et POU. Elles sont utilisées pour transmettre par la parole ou par gestes les pensées et désirs d'un personnage. Des compétences de communication élevées permettent également de se créer une bonne image.

Crédit

Cette compétence permet d'obtenir un prêt auprès d'une institution financière ou, plus simplement, pour quémander quelques pièces de monnaie aux passants. Si un personnage possède Crédit lors de sa création, effectuez un jet de compétence. En cas de réussite, lancez 1D10 et 1D100 et multipliez les deux résultats. Le total correspond au nombre de pièces d'argent supplémentaires que possède le personnage avant le début du jeu. Si le jet de Crédit initial est manqué, l'aventurier n'obtient aucun argent supplémentaire. Si un personnage utilise Crédit pour mendier, il reçoit au plus 1D20A. S'il l'utilise pour emprunter de l'argent, le prêteur demandera toujours soit une garantie, soit des taux d'intérêts exorbitants, etc.. La compétence ne fait qu'assurer l'obtention du prêt. N'oubliez pas que, quelle que soit la compétence en Crédit du personnage, il y a une limite à la somme susceptible d'être empruntée en une fois. Si le personnage demande une trop grosse somme d'argent, son pourcentage de réussite devra être diminué en conséquence.

Eloquence

L'Eloquence sert à influencer les autres par la seule puissance de la rhétorique et de la parole. On peut l'utiliser face à une foule avec beaucoup d'efficacité. Si on laisse quelques minutes de répit à l'auditoire, il peut réaliser en réfléchissant à la situation, que les paroles mielleuses de l'orateur ne sont que des leurres. Toute maladresse rend l'auditoire furieux.

Persuader

Cette compétence est utilisée pour obtenir l'assentiment d'une personne aux dires de l'aventurier. On ne peut y avoir recours que sur un ou deux auditeurs. On ne peut Persuader un ennemi, qui a déjà son propre point de vue, ni quelqu'un dont les actions sont sévèrement limitées (par exemple, le prisonnier le plus persuasif n'arrivera pas à convaincre son geôlier de le libérer).

Dans le cas où deux personnages tentent de se Persuader l'un l'autre et que les deux réussissent, c'est celui qui a obtenu le jet le plus faible qui l'emporte. Une maladresse signifie que l'auditeur est à présent persuadé du contraire de ce que l'on voulait lui faire croire.

Chanter

Un jet réussi en Chanter signifie que la chanson du personnage est plaisante ou qu'elle a bien transmis les émotions désirées. Connaissance de la Musique permet de connaître une grande variété de chansons aux styles différents, mais seul Chanter permet de les interpréter avec talent.

Cette compétence peut servir à gagner de l'argent. Si la performance vocale est réussie en public, la foule jette 1D100 pièces d'argent au chanteur. Sur un résultat critique, le chanteur reçoit 1D100 x 5 A. Tout dépend, bien sûr, de la richesse de l'auditoire. Un chanson improvisée devant un groupe de gamins des rues ne rapportera pas plus de 1D10 aA alors que cette même chanson interprétée devant un roi pourra rapporter 100 fois plus.

Compétences de Connaissance

Ces compétences dépendent des capacités de mémorisation et de compréhension du personnage. On peut les développer aussi bien dans des conversations banales autour d'un feu qu'au travers de lectures pédantes et sans fin dans une grande université.

Un aventurier possède dans toutes ces compétences son bonus de Connaissance ou les 5 % minimum, à l'exception des Langues ou des compétences intitulées "Connaissance de". Quel que soit le bonus du personnage, ces dernières demeurent à 0 % tant qu'un enseignement approprié n'aura pas été suivi dans la Connaissance ou la Langue. Il est nécessaire de suivre un entraînement distinct pour le Lire et le Parler. Une fois le personnage entraîné, il pourra rajouter son bonus de Connaissance à sa compétence nouvellement apprise.

Les Connaissances : ce sont les seules compétences dans Hawkmoon qui ne peuvent pas être améliorées par l'expérience. Elles ne peuvent être développées qu'en étudiant avec un maître, en rencontrant d'autres personnes possédant ce savoir ou en effectuant des recherches.

Lorsque deux personnes possédant la même Connaissance se rencontrent, elles peuvent partager leur savoir en ayant une discussion prolongée, en échangeant des secrets, en partageant des anecdotes et en critiquant chacun la technique de l'autre. Le pourcentage de celui possédant la compétence la plus faible augmente de 1D6 %, celui de son vis-à-vis n'augmentant lui que de 1D4 %. Si le pourcentage d'un des personnages est supérieur ou égal à 90 %, il ne peut augmenter que de 1 %. De plus, si l'un des protagonistes possède un pourcentage inférieur à la moitié de celui de l'autre, sa Connaissance est si limitée qu'elle n'apportera rien à son partenaire. L'inverse n'est pas exact. Ce genre d'apprentissage ne peut avoir lieu qu'une fois avec la même personne. La discussion doit durer au moins 2D6 jours pour être efficace.

Le détenteur d'une Connaissance peut effectuer des recherches dans son laboratoire afin d'améliorer sa compétences. Pour chaque année de recherche ininterrompue, son pourcentage augmente de 1D10 % jusqu'à atteindre 90 %. Après quoi, il ne pourra plus progresser que de 1% par an. Le chercheur doit posséder un laboratoire correctement équipé ou une bibliothèque pour pouvoir bénéficier de cette possibilité.

Un savant peut vouloir tenter certaines expériences ou créer des produits nécessitant l'utilisation de plusieurs Connaissances. Dans ce cas, des jets de compétence doivent être réussis sous chaque Connaissance. Si un seul jet échoue, l'objet ne peut être analysé, construit ou utilisé. Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au chapitre Science du Tragique Millénaire du Livre de Science

Connaissance de l'Ancien Monde

Cette compétence représente la connaissance des écrits anciens et de l'histoire. Elle peut être utilisée pour identifier la fonction d'une machine ou pour connaître la date d'un événe-

ment historique particulier. Cette compétence est le plus souvent possédée par les Erudits et les Scientifiques.

Connaissance de la Biologie

Elle représente la connaissance du fonctionnement des êtres vivants et des végétaux. Cette compétence combine la génétique, la taxinomie, l'anatomie et l'écologie. Elle peut être utilisée pour faire des mutations contrôlées en laboratoire. Avec un niveau de 30 % en Connaissance de la Biologie, un personnage peut connaître la majorité des plantes et animaux, quels sont leurs habitudes et lieux d'implantation et s'ils sont dangeraux ou non.

Pour chaque tranche de 20% en Connaissance de la Biologie, un personnage a droit à un bonus de 5% en Premiers Soins. Pour accomplir des expériences en génie génétique, un scientifique doit posséder un laboratoire. Les détails de sa construction et de son entretien sont laissés au maître de jeu. Il faut néanmoins savoir que ce type de matériel est extrêmement difficile à se procurer et qu'il nécessite beaucoup de temps et d'argent. Une fois le laboratoire construit et équipé, les expériences peuvent commencer. Pour ce faire, reportez vous au chapitre Science du Tragique Millénaire du Livre de Science.



Connaissance de la Médecine

Cette compétence représente la survivance des connaissances médicales des temps anciens. Par tranche de 20 % dans cette compétence, le personnage peut rajouter 5 % à sa compétence Premiers Soins. Connaissance de la Médecine permet de soigner les maladies, les blessures et toute autre infection du corps humain uniquement.

Le traitement d'un patient nécessite toute une pharmacopée, d'origine naturelle ou synthétique. Le médecin est supposé élaborer ces produits par lui même grâce à sa compétence Connaissance de la Chimie et en se lançant à la recherche des ingrédients de base telles des plantes ou des substances chimiques.

Les populations respectent toute personne maîtrisant cette compétence, elle la perçoit comme la détentrice d'un don miraculeux. Cependant, en cas d'échecs répétés ou de charlatanisme, il est conseillé de fuir rapidement.

Tableau de la Connaissance de la Médecine

Ce tableau détaille les différents aspects de la compétence Connaissance de la Médecine. Un personnage connaît toutes les facultés indiquées à son niveau de compétence plus celles qui lui sont inférieures. Par exemple, un aventurier qui possède une compétence de 55 % en Connaissance de la Médecine sera capable d'effectuer les tâches indiquées sur la ligne des 55 % plus toutes les autres facultés indiquées sur les lignes inférieures.

Pourcentage	Effets produits en cas de réussite
01-10	Connaît les principes fondamentaux qui régissent l'organisme humain.
11-20	Diagnostique toutes les maladies
21-30	Connaît les traitements curatifs des maladies bénignes. La guérison complète exige 1D2 semaines.
31-40	Sait soigner les blessures mineures. Si le blessé respecte un repos complet à la suite des soins, il récupère alors un point de vie par jour.
41-50	Sait soigner les brûlures. La victime retrouve sa santé après un traitement de une semaine par tranche de 3 points de vie perdus. Un jet critique en Connaissance de la Médecine permettra d'effacer les traces habituellement définitives des brûlures graves (perte de points de CON).
51-60	Sait soigner les blessures majeures. Si le blessé observe un repos complet à la suite des soins, il récupère alors deux points de vie par semaine. Un jet critique en Connaissance de la Médecine permettra d'effacer les effets d'une blessure majeure (à l'exception des amputations ou autre perte d'organes).
61-70	Connaît les traitements curatifs des maladies graves. La guérison complète nécessite 1 à 3 mois de repos et de soins intensifs.
71-80	Le médecin est capable de supprimer une tare physique si celle ci ne correspond pas à une perte d'organes ou une amputation.
81-90	Connaît les opérations chirurgicales rudimentaires. Toutes les interventions complexes devront s'effectuer sous une demi fois la compétence.
91-00	Connaît les traitements curatifs des maladies habituellement mortelles. La guérison complète nécessite une année de repos et de soins intensifs.

Le coût d'un traitement revient au médecin à 10 X le pourcentage utilisé. Il est libre de se faire rémunérer pour ses services. Comme toutes les Connaissances, Connaissance de la Médecine ne peut pas progresser par expérience.

Cartographie

Cette compétence permet de tracer des cartes correctes et d'estimer les distances. Elle est particulièrement utile dans les villes en ruines, où l'on peut facilement se perdre. Si le jet en Cartographie est réussi, la carte est exacte. En cas d'échec, la carte induit le personnage en erreur d'une façon laissée à l'appréciation du maître de jeu.

Connaissance de la Chimie

Cette compétence permet au joueur de fabriquer des composés chimiques et d'analyser des substances inconnues. Elle aide un personnage à identifier des produits chimiques et les objets fonctionnant selon un principe chimique (comme les

batteries). Pour effectuer la moindre analyse ou expérience, un laboratoire approprié est nécessaire. Les détails de sa création sont laissés à l'appréciation du maître de jeu. On doit au moins y trouver de nombreux récipients en verre (cornues, éprouvettes, etc...), une grande variété de produits chimiques et une source de chaleur. Un jet en Connaissance de la Chimie est nécessaire pour déterminer la réussite de toute opération chimique.

Pour connaître les diverses possibilités de cette Connaissance, reportez vous au chapitre Science du Tragique Millénaire du Livre de Science.

Artisanat

De nombreux types d'artisanat existent, de la tannerie à la fabrication de tentes en passant par la maçonnerie. Tous concernent la fabrication d'objets à partir de matériaux de base. Pour utiliser cette compétence, le personnage doit posséder les outils nécessaires. Chaque artisan peut travailler à deux niveaux d'efficacité. Pour accomplir une tâche simple, comme forger un fer à cheval, fabriquer une corde, réparer un pied de chaise cassé ou fabriquer quelques flèches, 2d6 heures sont nécessaires. Pour des tâches plus complexes comme forger une épée, tresser un orin de navire, sculpter un ensemble de chaises ou fabriquer un arc composite, 1d6 jours de 12 heures de travail sont nécessaires. Dans tous les cas, un jet en Artisanat est obligatoire. Si le jet réussit, l'objet désiré est fabriqué. En cas d'échec, l'objet est toujours fabriqué mais il est de piètre qualité. En cas de maladresse, l'objet se brise à la première utilisation. Sur une réussite critique, l'objet est de qualité supérieure. Par exemple, une arme pourra effectuer un ou deux points de dégâts supplémentaire, une armure absorber un ou deux points de dégâts supplémentaires, un bijou aura une plus grande valeur que d'habitude, etc...

Aucun personnage ne peut être un Maître dans deux types d'artisanat différents. Comme exemples d'artisans, on peut citer: l'armurier, le boulanger, le vannier, le maréchal ferrant, le brasseur, le boucher, le fabriquant de chandelles, le charpentier, le joaillier, le menuisier, le cartographe, le potier, le tailleur, le tisserand, le charron...

Connaissance de l'Electricité

Cette compétence permet de créer certaines machines et de comprendre des schémas électriques. Elle est souvent utilisée en relation avec la Connaissance de la Mécanique. Comme toujours, il faut disposer de l'équipement adéquat pour pouvoir utiliser cette compétence. Référez vous au chapitre Science du Tragique Millénaire du Livre de Science pour connaître les différentes applications de cette compétence.

Evaluer un Trésor

Cette compétence est utilisée pour estimer la valeur d'un objet. Il peut s'agir d'un bijou, d'un meuble, d'un habit ou d'une oeuvre d'art. On ne peut pas connaître la valeur exacte de l'article mais seulement une approximation. Le prix de vente peut toujours être plus ou moins élevé. Le niveau de compétence du personnage est doublé lorsqu'il évalue un objet très commun comme un chaudron, des chaussures ou une lampe à huile. Par contre, il est diminué de moitié lorsqu'il s'agit d'objets exotiques comme des jaguars de guerre, des bouteilles d'oxygène ou une armure magique provenant de l'univers de Stormbringer.

Premiers Soins

Il s'agit d'une compétence très importante. Elle permet de soigner n'importe quel type de blessures, qu'il s'agisse d'os brisés, de brûlures, de coupures ou d'asphyxie. Un jet réussi signifie que le patient ne perd plus de points de vie (si tel était le cas) et qu'il regagne 1D3 points de vie. Avec un peu de chance et de temps, il finira par récupérer de ses blessures même s'il peut toujours conserver une cicatrice ou une marque permanente.

Si le jet en premiers Soins est manqué, les blessures de la victime n'ont pas été traitées efficacement. Une maladresse indique que le soit-disant médecin blesse son patient et provoque des dégâts égaux à la moitié de ceux déjà endurés.

Un jet critique permet de regagner 1D3+3 points de vie et annule les effets à long terme d'une blessure majeure ou critique.

Seul un jet de Premiers Soins peut être réussi par patient. Une fois les blessures bandées, il ne sert à rien de les bander une nouvelle fois en espérant une guérison plus rapide.

Exemple: *Crise et Davd sont en train de camper lorsqu'ils sont attaqués par une meute de chiens sauvages. Les chiens sont facilement chassés, mais Davd a perdu 6 points de vie lors d'une morsure. Crise tente de le bander, mais obtient un 99. Sa compétence en Premiers Soins n'est que de 6 %, ce qui est loin d'être impressionant. Le résultat est donc une maladresse. Le pauvre Davd perd 3 points de vie supplémentaires. Le maître de jeu décide que Crise a bêtement tenté de stériliser la blessure, en la brûlant avec un brandon.*



Connaissance de la Mécanique

Cette compétence permet l'élaboration et la compréhension de mécanismes et de moteurs. En général, l'étude et l'évaluation du fonctionnement d'une machine ne nécessitent aucun équipement particulier. Cependant, la mise au point d'un appareil exige un atelier correctement équipé en établis et autres accessoires.

Mémoriser

Cette compétence est utilisée pour se rappeler les choses importantes comme des poèmes, des conversations, des chemins, des diagrammes, etc...Si le jet est un échec, le person-

nage ne se rappelle plus de rien ou sa mémoire le trompe (au choix du maître de jeu).

Connaissance de la Musique

Cette compétence représente la connaissance de la musique, des chansons et des airs. Elle permet de jouer d'un instrument de musique, mais pas de chanter. Par tranche de 10 % en Connaissance de la Musique, le personnage peut apprendre à jouer d'un instrument supplémentaire. Tous les instruments non électroniques connus actuellement sont pratiqués par au moins une personne dans le monde du Tragique Millénaire. De plus, de nombreux nouveaux types d'instruments ont été inventés. Parmi ceux-ci, le plus étrange est sans conteste l'horrible Orgue Humain granbreton. Il n'est utilisé qu'à Londra et il produit sa "mélodie" en provoquant la douleur chez un certain nombre d'esclaves soigneusement sélectionnés pour le timbre de basse, de ténor, d'alto ou de soprano de leurs cris. Les instruments plus plaisants comprennent les cornemuses, les flageolets, les cors des Alpes, les trompettes, les balalaïkas, les flûtes et les banjos.

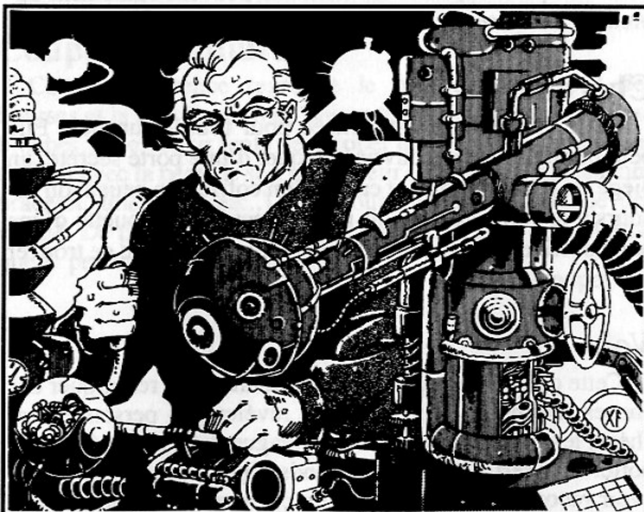
Comme toutes les Connaissances, Connaissance de la Musique ne peut pas être améliorée par expérience, mais seulement par l'étude avec un maître ou en rencontrant quelqu'un possédant le même savoir. Dans ce dernier cas, il faut discuter au moins une journée avec la personne. Dès lors, l'individu ayant le pourcentage le plus faible pourra progresser de 1D6% et l'autre de 1D4%. Cet échange ne peut être effectué qu'une seule fois avec une personne particulière.

Navigation

Cette compétence est utilisée pour franchir de longues distances en bateau. Les mariniers mémorisent les moindres méandres de leur rivière, les capitaines au long cours utilisent les étoiles et d'occasionnels repères terrestres pour se diriger. Si le jet en Navigation est un échec, le capitaine n'est pas sûr de sa position. Une fois la terre atteinte, le maître de jeu devra déterminer où le débarquement a finalement lieu. L'erreur ne doit pas être trop importante, à moins d'une maladresse sur le jet de Navigation.

Navigation Aérienne

Cette compétence, similaire à celle détaillée ci dessus, s'applique aux voyages aériens. On l'utilise aussi bien pour un cavalier montant une créature ailée que pour le pilote d'un ornithoptère. Elle permet au voyageur des airs de déterminer une trajectoire et de la suivre lors d'un long trajet. Si le personnage manque son jet, il se trompe de cap et fait fausse route. Il prend conscience de l'erreur 1D3 heures pplus tard, à moins qu'un événement extérieur ne le renseigne auparavant. C'est au maître de jeu de déterminer l'importance de l'erreur commise, celle ci devant restée proportionelle à la marge d'échec du jet de compétence. Pour l'intérêt du jeu, vous pouvez effectuer ce jet en secret et tenir le résultat caché aux joueurs.



Des modificateurs positifs ou négatifs peuvent venir modifier la compétence du personnage au moment du jet. En effet, le principe de base de la navigation aérienne est le repérage à partir d'éléments remarquables au sol (topographie, végétation, cours d'eau, constructions etc...). Si le pilote utilise dans sa route un repère évident et facile à suivre (un cours d'eau ou une côte), il bénéficiera d'un bonus. A l'inverse, si le personnage voyage dans des régions inconnues, complexes (une zone montagneuse par exemple) ou dénudées de tout repère (déserts, forêts vierges), il se verra infligé des malus.

De la même façon, cette navigation se pratiquant à vue, le pilote subit des malus (ou doit réussir des jets pénalisés en Voir toutes les demi heures) si le temps est couvert ou mauvais. Il en est de même pour un vol de nuit. Néanmoins, dans ce cas précis et si le ciel est dégagé, le pilote pourra se servir des étoiles pour se guider et donc avoir recours à la compétence Navigation

Lire/Ecrire ou Parler une Autre Langue

Si la plupart des Européens et des Amarehkains connaissent la Langue Commune, beaucoup de nations ont également conservé leur propre langage. Le pourcentage de base en Parler sa Propre Langue est de 80%. Le pourcentage de base en Parler le Commun est de 40%. Si on peut progresser par expérience dans Parler une Langue, ce n'est pas possible en Lire/Ecrire

Compétences de Manipulation

Ces compétences nécessitent une bonne coordination manuelle. Contrairement aux compétences en Agilité, elles dépendent quelque peu de l'Intelligence.

Jongler

Il s'agit d'une compétence artistique. Elle est interdite aux personnages qui ne possèdent pas un minimum de 13 en DEX. Si le jet en Jongler est un échec, le personnage a laissé tomber un ou plusieurs objets. On peut jongler avec un objet supplémentaire par tranche de 10 % dans la compétence. le personnage peut ajouter la moitié de son niveau en Jongler à toutes ses compétences en armes lancées.

Crocheter

Cette compétence permet de crocheter les serrures. Un rossignol ou un fil de métal est obligatoire, à moins que la serrure ne soit à combinaison. Les serrures de sûreté ne peuvent être forcées qu'à l'aide d'un matériel de qualité. Pour ouvrir une serrure à combinaison, aucun outil n'est nécessaire mais

il faut réussir un jet de Ecouter au moment où l'on tourne le barillet. Il faut généralement de 5 à 10 minutes pour crocheter une serrure de bonne qualité.

Piloter un Ornithoptère

Le pilotage d'un ornithoptère nécessite plusieurs jets sous cette compétence pour un même vol. En effet, si ces oiseaux de fer sont maniables dans les airs, le décollage et l'atterrissage représentent un risque certain, même pour un pilote confirmé. Chacune de ces phases nécessitent donc un jet de compétence.

En cas d'échec lors du décollage, le pilote est quitte pour une nouvelle tentative. Une maladresse provoque la chute de l'appareil quelques mètres après son envol. L'engin endure 1D6 + 4 points de dégâts qui ne sont pas absorbés par l'armure. Cette dernière protégera néanmoins l'équipage. Par exemple, un ornithoptère doté d'une armure de 5 points s'écrase au décollage et endure 9 points de dégâts. L'appareil perdra 9 points de vie, par contre son équipage ne subira lui que 9 - 5, soit 4 points de dégâts. Le principe est le même pour l'atterrissage ; en cas d'échec, le pilote doit recommencer une nouvelle approche. Si une maladresse est commise, les dégâts infligés par la chute seront cette fois de 1D10 + 4.

Par temps calme et dégagé, il n'est pas nécessaire d'effectuer de jet sous la compétence une fois l'appareil en vol. Si le temps devient mauvais, des jets assortis de malus devront être effectués toutes les heures (forte pluie : - 10 %, brouillard ou nuage : - 20 %, orage ou tempête : - 40 %). En cas d'échec, le pilote a droit à deux nouvelles tentatives pour redresser la situation. Si toutes les deux sont manquées, le pilote perd tout contrôle sur l'engin qui s'écrase au sol. Tous les membres de l'équipage devront alors réussir un jet sous 1 x CON pour survivre à la catastrophe. En cas de réussite, le personnage reste en vie mais souffre automatiquement des effets d'une blessure majeure et perd la totalité de ses points de vie à l'exception d'un.

Si le voyage est long de plus de 100 km, le pilote doit effectuer un jet sous sa compétence Navigation Aérienne pour conserver son cap. Les combats aériens sont décrits dans le chapitre Combat.

Tout personnage granbreton autre qu'un Pilote peut acquérir cette compétence comme compétence supplémentaire. Il en est de même pour les autre nations européennes mais cela implique que le personnage sert ou a servi dans les légions du Vautour ou du Faucon, voire dans un ordre granbreton.

Faire un Piège

Cette compétence permet soit de poser des pièges mécaniques ou des collets, soit de les désarmer afin de les rendre inoffensifs. Cette compétence ne sert pas à découvrir le piège, pour cela il faut utiliser Voir ou Chercher. Un échec lors de la pose d'un piège signifie qu'il ne fonctionnera pas correctement même s'il peut avoir l'air d'être en état de marche. Un échec lors d'une tentative de neutralisation d'un piège provoque son déclenchement avec toutes les conséquences qui en découlent.

Passe-Passe

Les personnages dont la DEX est inférieure ou égale à 14, ne peuvent pas utiliser cette compétence. Elle correspond à l'escamotage et permet de faire apparaître ou disparaître de petits objets sous les yeux de tous. Un niveau élevé dans cette compétence permet au personnage de manipuler parfaitement un jeu de carte ou de pratiquer le bonneteau. Un échec signifie que l'assistance a percé à jour le truc utilisé. En cas de maladresse, le personnage a fait tomber l'objet qu'il manipulait. Par contre, en cas de réussite, seul un spectateur réussissant un jet sous sa propre compétence en Passe-Passe pourra détecter la manoeuvre.

Faire un Noeud

Cette compétence est utilisée pour trouver le noeud approprié à chaque situation. Les marins l'utilisent souvent. Si le jet est manqué, le noeud ne tient pas ou se révèle difficile à défaire.

Compétences de Perception

Grâce aux compétences de Perception un aventurier peut tirer des informations spécifiques de ses sens et les organiser intelligemment.

Equilibre

Cette compétence permet à l'aventurier de connaître la position du centre de gravité d'une personne ou d'un objet. On l'utilise pour avancer le long d'une corniche ou d'une branche d'arbre. On peut également y avoir recours pour réussir à empiler des objets, faire un château de cartes. Enfin elle sert aussi à déterminer si le sol est en pente et quelle est l'orientation de la déclivité.

Ecouter

Cette compétence permet d'entendre en se concentrant des bruits normalement inaudibles et d'interpréter correctement des sons faibles, même sans les écouter consciemment. Essayer d'écouter à travers une porte ou se réveiller grâce au craquement d'une branche sont deux exemples de l'utilisation de la compétence Ecouter.

Sentir

Cette compétence est utilisée pour identifier une substance ou une créature grâce à son odeur. Le pourcentage de l'utilisateur est diminué de moitié s'il est saoul, drogué ou proche d'une flamme ou de toute substance produisant une forte odeur. Les animaux comme les chiens sont très bons dans cette compétence, mais les humains peuvent également apprendre à s'en servir.

Chercher

Cette compétence est utilisée pour fouiller un lieu. Elle peut permettre de découvrir le loquet d'une porte secrète, un piège ou le compartiment caché d'un coffre. On peut avoir recours à la compétence Voir pour détecter la silhouette d'une porte secrète, mais seul Chercher permettra ensuite de trouver son loquet.

Voir

Cette compétence permet au personnage de remarquer des choses anormales. Elle peut lui révéler des personnes cachées, les portes secrètes, ou une dague dissimulée dans une botte. Voir sert à trouver de grands objets cachés. On peut y avoir recours pour remarquer un cadavre dissimulé derrière

une tapisserie mais Chercher est nécessaire pour trouver des objets de valeur sur le corps.

Goûter

Cette compétence permet d'identifier une substance en la goûtant. Elle peut révéler la présence de poison dans une boisson ou une nourriture. Elle est ainsi très utile pour les chimistes du Tragique Millénaire. Comme on ne goûte qu'une infime partie de la substance, le poison éventuel n'a généralement aucun effet. Néanmoins certains poisons extrêmement efficaces peuvent agir. Il faudra alors réussir un jet sous 5 x CON pour ne pas en subir les effets.

Pister

Cette compétence permet de suivre un être vivant grâce aux traces qu'il laisse comme des empreintes de pas, des touffes d'herbe écrasée... Elle ne peut être utilisée dans une zone au sol dur, comme une route pavée ou à l'intérieur d'un bâtiment, à moins que le sol ne soit très poussiéreux. Si la proie est blessée, ajoutez 20 % à votre compétence. Un jet en Pister doit être effectué périodiquement (par exemple toutes les dix minutes). En cas d'échec, la piste est perdue. Le chasseur peut tenter un nouveau jet sous la moitié de son pourcentage normal pour la retrouver. S'il s'agit d'un nouvel échec, la piste est définitivement perdue.

Réduisez la compétence de 20% pour chaque journée écoulée (au delà de la première) depuis la formation de la piste.

Compétences de Discrétion

Ces compétences sont utilisées pour se cacher des yeux hostiles.

Embuscade

Cette compétence sert à tendre correctement une embuscade à quelqu'un. Les avantages exacts qu'apportent la compétence en cas de réussite, sont décrits dans le chapitre Combat.

Dissimuler

Cette compétence permet de cacher un petit objet (de moins de 30 cm de long). Cet objet peut être mis dans la poche, dissimulé sous un autre, caché dans un meuble, dans des buissons, etc... Un jet en Chercher est nécessaire pour découvrir un objet dissimulé.

Couper une Bourse

Cette compétence regroupe le pickpocket, le vol de bourses et la subtilisation de bijoux telles des épingles ou des broches. Si le voleur tente de dérober un objet directement en contact avec la peau de son possesseur (comme un anneau, un bracelet, une tiare, etc..), son pourcentage est diminué de moitié. De plus, il doit réussir un jet sous DEX x 5, à moins que la personne ne somnole.

Se Cacher

Cette compétence permet de se rendre invisible dans un environnement. Elle ne peut pas être utilisée s'il n'y a rien à proximité pour se cacher. Une pièce vide et illuminée ne permet pas d'effectuer un jet en Se Cacher. Si la couverture est suffisante, un jet réussi en Se Cacher rend le personnage invisible pour toute personne se trouvant à plus d'un mètre de lui ou ne réussissant pas un jet en Voir à moins de 10 mètres. Pour se déplacer en restant à couvert, il faut réussir un jet en Se cCher sous la moitié de son pourcentage habituel.

Camouflage

Cette compétence a une double fonction. Elle permet tout d'abord de dissimuler des objets de grande taille. Par exemple, si des aventuriers décident de camoufler un ornithoptère dans une forêt, ils devront réussir un jet sous cette compétence. Dix minutes sont nécessaires par point de TAI de l'objet pour compléter son camouflage. Si l'ornithoptère précédent possède une TAI de 20, il faudra 3 heures 20 pour le dissimuler. Plusieurs personnes peuvent collaborer à cette tâche afin d'en réduire la durée. En ce cas, on divisera les points de TAI entre les personnes présentes et le jet sera effectué sous la compétence de l'aventurier qui dirige les opérations.

Si l'objet est dissimulé à l'aide d'éléments provenant de son environnement immédiat, il échappera à toute investigation si l'observateur se trouve à plus de 5 x TAI mètres. A une distance inférieure, un jet réussi en Voir permettra de le détecter. Dans l'exemple ci dessus, si les aventuriers ont réussi à cacher l'ornithoptère, ce dernier ne pourra pas être découvert à plus de 100 mètres.

La seconde fonction de cette compétence consiste à modifier son apparence ou celle d'une autre personne, afin de passer inaperçu. Ainsi, si un personnage veut échapper à la surveillance d'éventuels gardes lors d'un raid nocturne, un jet réussi sous cette compétence indique qu'à l'aide de vêtements sombres, de suie sur son visage et sur ses armes, il est capable de se fondre dans ce milieu et d'échapper à l'attention d'autrui.

Si le personnage dispose des éléments nécessaires à son camouflage, un jet réussi soustrait la moitié de sa compétence au jet en Voir éventuel de la personne qui tente de le remarquer.

Cette compétence n'affecte que la vue, elle est inutile contre l'odorat ou l'ouie d'un animal par exemple.

Déplacement Silencieux

Cette compétence permet de marcher, courir, nager, grimper, sauter, etc... sans faire trop de bruit. Si le personnage porte une armure métallique, retirez 40% à son compétence. Ecouter peut permettre d'entendre quelqu'un qui essaie de se Déplacer Silencieusement.



Combat



Le combat est un tourbillon incessant d'hommes et d'armes se déplaçant rapidement. Les règles de combat de Hawkmoon permettent de réguler et de quantifier cet affrontement. Un combat est divisé en "rounds". Chaque round dure 12 secondes mais nécessitera certainement une à deux minutes de temps réel pour être résolu. Pour les personnages, le round simulé variera sans doute en fonction du déroulement de la bataille, qui sera plus ou moins longue. Dans tous les cas, la procédure suivie par le maître de jeu et les joueurs restera la même, quelle que soit la façon dont la bataille est perçue par les personnages.

Il y a cinq rounds de combat par minute de jeu.

Normalement un personnage ne peut attaquer qu'une fois par round. Certaines créatures ou aventuriers utilisent plusieurs armes et peuvent ainsi attaquer plusieurs fois. Par exemple, les 2 poings d'un homme non armé sont assimilés à deux armes différentes. Attention, il faut développer deux compétences distinctes pour chaque main, lorsqu'on essaie de manier indifféremment une arme avec l'une ou l'autre main.

Séquence de Combat

Un round de combat se découpe en une série d'étapes se succédant dans l'ordre suivant :

1) Déclaration d'Intention: le maître de jeu et les joueurs déclarent ce que leurs personnages veulent faire durant le round. Cette déclaration peut se faire dans l'ordre croissant des DEX (la personne ayant la plus basse DEX parle le premier, puis c'est à celle ayant la DEX suivant, etc...). En effet les personnes les plus rapides peuvent se permettre de voir ce qui se passe avant de commencer à agir.

2) Résolution des Tirs et des Mêlées: le combat a lieu dans l'ordre décroissant des DEX, comme expliqué plus loin dans ce chapitre.

3) Mouvement des Personnages Non Engagés: les personnages qui ne sont pas engagés en mêlée ou n'ont pas tiré de projectiles, peuvent se déplacer de leur maximum de mouvement autorisé. Un combattant qui a Evité, ramassé une arme, ou accompli toute activité similaire, peut se déplacer de la moitié de son mouvement autorisé. De même, si le personnage vient de tuer ou de renverser son adversaire, il ne pourra se déplacer que de la moitié de son mouvement autorisé.

Détermination de l'Ordre d'Attaque

Chaque personnage de Hawkmoon possède une DEX. Le combattant à la DEX la plus élevée attaque le premier. Puis c'est au tour de celui possédant la plus haute DEX suivante, et ainsi de suite. Si deux personnages ont la même DEX, ils frappent simultanément. Si l'arme d'un personnage n'est pas prête au début du round (pour quelque raison que ce soit), sa DEX effective est réduite de 5 (seulement pour déterminer l'ordre d'attaque) pour ce round.

Détermination des Résultats

Jetez un oeil sur la Table des Armes. Chaque arme possède un certain niveau de dégâts. Par exemple, une hache de bataille effectue 1d8+2 points de dégâts. En d'autres termes, si une hache de bataille touche quelqu'un, son utilisateur devra lancer un dé à huit faces et rajouter deux au résultat pour déterminer les dommages infligés. Si l'attaquant possède un bonus aux dégâts, il devra le rajouter à ce résultat. Le total est directement retiré aux points de vie de la victime.

Si le jet de pourcentage sous une compétence d'attaque est réussi, le coup a porté. La cible a trois possibilités : 1) elle peut encaisser les dégâts en espérant ne pas être tuée et que son armure éventuelle va absorber le choc 2) elle peut essayer de Parer 3) elle peut essayer d'Eviter le coup.

La Parade

La compétence Parer est essentielle à la survie de votre personnage. Lorsqu'un aventurier est touché au combat, il a presque toujours une chance de Parer et d'échapper à la blessure. Pour Parer, il faut tenir une arme ou un bouclier en main. Un jet doit être effectué sous la compétence Parade. En cas de réussite, l'attaque est complètement bloquée, et le personnage ne subit aucun dégât. Contrairement à une Attaque, une Parade peut être tentée à tout moment au cours d'un round de combat. Elle n'est pas liée à la DEX. Si votre adversaire possède une DEX de 25 et votre aventurier une DEX de 2, il peut quand même parer normalement.

Il est possible de parer plusieurs fois d'un même round. Pour chaque Parade supplémentaire effectuée au cours du même round, le pourcentage de réussite du personnage est réduit de 20% cumulatifs. Au début du round suivant, la Parade retrouve sa valeur normale.

On ne peut tenter qu'une seule Parade par coup particulier. Par exemple, si votre personnage utilise un bouclier et une épée, il ne peut pas essayer de bloquer la même attaque avec les deux armes. Il devra obligatoirement en choisir une.

Maîtres d'Armes.

Un Maître d'armes peut transformer une Parade réussie en Attaque. Il s'agit alors d'une riposte. Si un Maître est menacé

mais réussit à Parer (que l'Attaque porte ou non), il a la possibilité de profiter de l'ouverture créée par son assaillant pour le frapper. Si le Maître réussit par exemple quatre Parades au cours d'un seul round, il peut tenter quatre ripostes, une contre chaque assaillant. Une riposte ne remplace pas l'Attaque normale du Maître. Ainsi le Maître précédemment cité a droit, en fait, à cinq Attaques pour ce round: quatre ripostes plus son attaque normale.

Pour chaque Attaque supplémentaire au cours d'un même round, le pourcentage de réussite d'un Maître est réduit de 20% cumulatifs. Au début du round suivant son Attaque redevient normale.

Il est toujours possible de parer une riposte. Ainsi, un duel entre deux Maîtres d'Armes est un véritable enchaînement de parades et de ripostes.

Eviter

Un personnage qui Evite ne peut ni Parer, ni Attaquer au cours du round. On ne peut éviter un coup critique que si l'on réussit un jet critique sous la compétence Eviter. Un personnage qui décide d'Eviter avant d'avoir attaqué, ne pourra plus Attaquer au cours de ce round. Un personnage qui a déjà Paré ou Attaqué ne pourra plus tenter d'Eviter un coup pour le round. Une réussite signifie que le personnage a Evité l'Attaque dirigée contre lui. Il est possible d'Eviter plusieurs fois au cours d'un même round. Chaque jet d'Eviter supplémentaire s'effectuera alors avec un malus cumulatif de 20%. Au début du round suivant le pourcentage en Eviter du personnage redevient normal.

Armure de cuir

Elle est formée d'une cotte de cuir pour le torse, de gants, et de lourdes bottes de cuir ou des jambières. On peut la compléter d'une calotte ou d'un capuchon de cuir. Elle peut être portée en ville sans attirer particulièrement l'attention ou paraître belliqueux. Chaque fois qu'un aventurier portant une armure de cuir est touché, il faut lancer 1D6-1 pour déterminer la protection que lui offre son armure. Le résultat varie donc entre 5 (ce qui peut arrêter un faible coup) et 0 (qui signifie que le coup a atteint une zone non protégée).

Cotte de mailles

Elle procure 1D6 de protection. Elle est composée d'un haubert de mailles et d'un casque, et comporte habituellement des manches.

Demi-plaques.

Il s'agit d'une cuirasse d'acier et d'un casque, parfois accompagnés d'habits de cuir ou de tissu épais pour protéger le reste du corps. Elle offre 1D8-1 points de protection.

Armure de plaques.

C'est la meilleure armure qu'on puisse trouver. Elle ressemble aux armures utilisées du 13éme au 15ème siècle. Tout le corps est protégé et seules les articulations sont vulnérables. Généralement, le heaume n'est pas porté afin d'avoir une meilleure visibilité. Une armure de plaques complète offre 1D10+2 de protection, mais son utilisateur ne pourra alors



Armures

Les armures protègent leur utilisateur contre les blessures. Même s'il existe une grande variété d'armures, on peut toutes les ranger en quatre grandes catégories. Quelle que soit la catégorie, les armures agissent de la même manière: un dé est lancé, et son résultat est soustrait aux dégâts infligés par un coup. Par exemple: si une victime devait subir 8 points de dégâts, et que le jet pour la protection de sa cotte de maille est de 5, elle ne se verra infliger que 3 points de dégâts.

entendre que les bruits très forts et sera généralement surpris par les attaques venant de l'arrière ou des côtés. Les compétences de Perception sont, au minimum, diminuées de moitié. Si le heaume est retiré, la protection est réduite à 1D10-1, ce qui reste toujours intéressant.

Les Granbretons sont habitués à porter leurs masques de bêtes depuis l'enfance et ne les retirent que pour manger et dans la plus stricte intimité. Ainsi ils ne souffrent pas des pénalités sus mentionnées lors du port d'une armure de plaques

complète. Leurs compétences de Perception ne sont pas diminuées et ils ne sont pas automatiquement surpris par les attaques venant des côtés ou de l'arrière. Ces facultés spéciales sont uniquement propres aux Granbretons.

Les armures de plaques possèdent une TAI. Un personnage ne peut porter qu'une armure de TAI égale ou supérieure d'un point à la sienne. Une armure plus petite ou trop grande ne peut être utilisée mais on peut la transformer en demi-plaques. Pour porter une armure de plaques, une FOR de 11 minimum est obligatoire. Si le personnage a moins de 11 en FOR, il devra soustraire 1 à sa DEX au cours d'un combat, pour chaque point de FOR manquant. Si la FOR du personnage est inférieure à 15, il ne pourra se déplacer qu'au 2/3 de sa vitesse normale lorsqu'il se déplacera avec son armure.

Nager en Armure.

Seule l'armure de cuir permet de nager normalement. Tous les autres types font couler leur utilisateur, exactement comme s'il portait une ceinture de plomb. Une personne portant une cotte de maille ou une demi-plaques parviendra à retirer son armure si elle réussit trois jets en Nager successifs. Si elle n'arrive pas à ôter son armure, elle coule. Toute personne portant une armure de plaques se noie automatiquement. Le port ou non du heaume ne change rien à la question : on pourra tout au plus contempler les fonds sous marins.

Durée de vie des Armures.

Les armures sont solides. Elles sont concues pour endurer des coups. Après quelques rudes combats, l'armure de votre personnage sera bosselée, déchirée mais le protègera toujours. Néanmoins, lors de la détermination de la protection apportée par votre armure, si vous obtenez 1 au dé trois fois de suite, le maître de jeu peut décider que l'armure a été mise en pièces au cours du combat et qu'elle ne peut plus vous protéger.

Infliger des Dégâts.

Chaque arme possède un niveau de dégâts différent. Lorsque l'arme atteint son but, on détermine les dégâts infligés en lançant les dés appropriés. Le résultat (moins l'absorption de l'armure) est alors soustrait aux points de vie de la cible. De tels dommages sont appelés des blessures. Il existe 3 types de blessures : blessures mineures, blessures majeures et blessures mortelles. Elles sont complètement décrites dans le chapitre Système de Jeu, et brièvement rappelées ci-dessous.

Blessures Mineures.

Une blessure mineure est une blessure qui occasionne des dégâts inférieurs à la moitié du total de points de vie originaux du personnage. Pour chaque tranche de 4 points perdus par blessure mineure, la DEX du personnage est diminuée de 1.

Blessures Majeures

Une blessure majeure est une blessure qui occasionne, en seul coup, des dégâts supérieurs ou égaux à la moitié des points de vie originaux du personnage. La DEX du personnage est immédiatement diminuée de moitié. La plupart des guerriers arrêtent le combat après avoir subi une blessure majeure. Néanmoins, si la situation est désespérée, le personnage peut continuer à se battre durant un nombre de rounds égal au nombre de points de vie lui restant. Par exemple, si un homme possédant 12 points de vie endure une blessure majeure de 8 points de dégâts, il pourra continuer à se battre durant 4 rounds. Puis il s'effondrera suite à l'hémorragie, à la douleur et au traumatisme. Une intervention médicale est nécessaire ou le blessé risque de mourir.

Si le personnage survit à une blessure majeure, il doit effectuer un jet sur la Table des Blessures Majeures.

Blessures Mortelles

Une blessure mortelle est une blessure qui occasionne des dégâts supérieurs au nombre de points de vie du personnage. La victime meurt sur le champ.

Réussites Critiques

Comme mentionné dans le chapitre Système de Jeu, une réussite critique est obtenue lorsque le jet de dé est inférieur ou égal à 1/10 du pourcentage nécessaire. Un coup critique représente une atteinte aux organes vitaux ou à des artères importantes, des os brisés et d'autres blessures graves. En cas de coup critique, des dégâts supplémentaires sont infligés. Effectuez les dégâts normaux puis doublez les (n'oubliez pas d'ajouter votre bonus aux dégâts). Ce sytème augmente de beaucoup les chances de tuer net son adversaire ou de lui infliger une blessure majeure. Si le coup critique n'est pas fatal, la victime doit effectuer un jet sur la Table des Blessures Majeures, même si les dommages ne sont théoriquement pas suffisants.

L'armure n'apporte aucune protection en cas de coup critique : l'arme est passée par un défaut de la cuirasse ou a atteint une zone non protégée.

Un jet critique en Eviter est nécessaire pour esquiver un coup critique. Une parade réussie bloquera le coup critique mais l'arme sera automatiquement brisée.

Désarmer

Une réussite critique en Attaque permet, si le personnage le désire, de désarmer un adversaire plutôt que de lui infliger les doubles dégâts. Dans ce cas, le défenseur ne peut pas Eviter et seule une Parade lui permettra de conserver son arme à la main. Exceptionnellement et dans ce cas uniquement l'arme du défenseur ne se brisera pas (voir le paragraphe Briser une Arme).

Maladresses

Une maladresse peut survenir aussi bien lors d'un jet de Parade que d'Attaque. En cas de maladresse au combat, lancez 1D100 et consultez la table suivante.

Maladresses au Combat

Utilisez cette table pour déterminer l'effet d'une maladresse en combat. Reportez vous à la partie appropriée de la table suivant l'action entreprise.

D100	**Maladresse avec une Arme de Mêlée (épée, hache, masse...)**
01 - 50	L'arme tombe à vos pieds.
51 - 85	L'arme glisse de vos mains et tombe à une distance de 1D6 mètres.
86 - 00	L'arme touche la substance solide la plus proche et casse. S'il n'y a pas de substance dure (comme des murs, le sol, une armure), le maladroit s'est blessé lui même. Divisez les dégâts par deux.

Maladresses au Combat (suite)

D100	Maladresse avec une Arme de Jet (arc, fronde...)
01 - 50	L'arme tombe.
51 - 85	L'arme casse.
86 - 00	Vous touchez un allié ou vous vous tirez dans le pied (dégâts divisés par deux).

D100	Maladresse avec une Arme Naturelle (poing, griffe...)
01 -50	Glissade et chute. Vous devez continuer à combattre au sol à moins que votre adversaire ne vous laisse vous relever. Les attaques à partir du sol se font avec un pourcentage réduit de moitié sauf pour la parade.
51 - 85	Muscle froissé. Les prochaines 1D6 attaques sont effectuées à la moitié du pourcentage normal.
86 - 00	Vous vous blessez vous même. Dégâts normaux.

Même si une bête sauvage peut commettre une maladresse, il est improbable qu'elle tombe ou se blesse elle même. Si un animal effectue une maladresse, appliquez les résultats 01 - 50 et 86 - 00 à un objet inanimé ou à une autre bête, s'il y en a plusieurs en combat. Cela aidera les aventuriers sans prendre de libertés irréalistes avec les créatures qui les attaquent.

Briser une Arme

Les armes peuvent se briser pour différentes raisons. Quelquefois cela arrive par maladresse. L'arme du défenseur peut également se briser en parant (efficacement ou non) un coup critique. Si le jet de Parade réussit, l'arme du défenseur est détruite mais, au moins, le coup est bloqué. Si le jet rate, non seulement l'arme est brisée, mais le personnage malchanceux se voit infliger un coup critique. L'arme d'un attaquant peut se briser lorsque la Parade de son adversaire est Critique. Si une Attaque critique est bloquée par une Parade critique, les deux armes cassent. Seule exception à ces règles, le désarmement qui est décrit ci dessus.

Armes de Jet

Les armes de jet sont utilisées de la même manière que les autres types d'armes : on détermine l'ordre d'attaque en fonction de la DEX et on lance 1 D100 pour déterminer la réussite du coup. Si le jet est réussi, la victime subit des dégâts. Les coups critiques et les maladresses sont applicables. Deux types d'armes de jet existent : les armes de lancer et les projectiles. Les armes de lancer regroupent toute les armes qui sont projetées sur l'adversaire à la force du bras : pierre, dague, lance ou hache. Les projectiles sont projetés sur la cible par une fronde, un arc ou une arbalète. Déterminer la catégorie d'une arme de jet est facile. Si après le tir vous n'avez plus rien en main il s'agit d'une arme de lancer ; si vous avez tiré un projectile, il vous restera le propulseur dans la main.

Une arme de jet ne peut pas être utilisée lors d'un combat àaucorps à corps. La plupart des armes de lancer peuvent également être utilisées en mêlée, mais nécessitent pour cela une compétence différente. Les projectiles ne peuvent généralement pas servir en mêlée. Si un personnage est forcé de se battre avant d'avoir pu tirer une flèche ou pierre de fronde, son attaque est annulée et il doit lâcher son arc ou sa fronde pour sortir une arme de mêlée telle qu'une épée.

Les armes pouvant être utilisées en mêlée ou lancées nécessitent une compétence différente pour chaque utilisation. Néanmoins, si aucune compétence en lancer n'a été développée dans une arme susceptible d'être projetée, il est toujours possible de la lancer avec un pourcentage de réussite de 10% + bonus d'Attaque.

La rapidité d'utilisation des armes de jet en fait souvent des armes redoutables. De ce fait, un personnage qui manie la dague, l'arc ou la hache de lancer pourra effectuer deux tirs dans un round de combat. La première attaque aura lieu à la DEX du personnage (comme pour toute attaque classique), la seconde à la fin du round de combat. Cet avantage n'est valable que pour les personnages ayant la DEX nécessaire au maniement de l'arme de jet et qui ne se trouvent pas au contact direct d'un adversaire.

Parer et Eviter les Armes de Lancer

La chance de parer une arme de lancer est égale à la moitié du pourcentage normal. Un jet en Eviter ordinaire permet d'esquiver une arme de lancer, si on la voit arriver.

Parer et Eviter les Projectiles.

La chance de parer un projectile est égale à la moitié du pourcentage normal. Seuls les boucliers peuvent être utilisés pour parer de telles armes. Un jet en Eviter ne permet pas d'esquiver un projectile

Tables des Armes

Toutes les informations concernant les différentes armes utilisées à Hawkmoon sont regroupées ici. Transférez sur votre feuille de personnage celles correspondant aux armes que vous utilisez.

Armes de Mêlée	Minimum Requis FOR	Minimum Requis DEX	Dégâts	Prix
Hache de Bataille	13	9	1D8 + 2	200 A
Epée Large	9	7	1D8 + 1	250 A
Coup de Tête	-	-	1D4	-
Gourdin	7	7	1D6	-
Dague	-	3	1D4 + 2	100 A
Marteau à 2 Mains	11	9	1D10 + 2	300 A
Epée à 2 Mains	11	13	2D8	750 A
Hachette	7	9	1D6 + 1	125 A
Javelot	-	10	1D6	175 A
Coup de Pied	-	-	1D6	-
Masse	7	7	1D8	75 A
Grande Lance (2 Mains)	11	9	1D10 + 1	50 A
Epée Longue	13	9	1D10 + 1	350 A
Hache à 2 Mains	13	11	3D6	400 A
Coup de Poing	-	-	1D3	-
Bâton de Combat (2 mains)	9	9	1D8	50 A
Rapière	7	13	1D6 + 1	200 A
Sabre ou Cimeterre	9	9	1D6 + 2	225 A
Faux (2 mains)	11	9	2D6	75 A
Epée Courte	7	7	1D6 + 1	125 A
Lance (1 main)	9	7	1D6 + 1	50 A
Marteau de Guerre	11	7	1D6 + 3	200 A

Table des Armes (suite)

Boucliers	Minimum Requis FOR	DEX	Dégâts	Prix
Ecu	-	12	1D4	50 A
Grand Bouclier	8	9	1D6	100 A

Armes de Jet	Minimum Requis FOR	DEX	Dégâts	Portée	Prix
Ecu	6	12	1D6	10m.	50 A
Arc Composite	11	11	1D8+1	150m.	400 A
Arbalète	13	7	3D6	100m.	800 A
Dague	-	6	1D4+2	15m.	100 A
Lance Feu	11	11	5D6	100m.	3 000 A
Hachette	9	12	1D8+ 2	15m.	125 A
Javelot	7	10	1D8+ 2	30m.	175 A
Arc Long	13	11	1D10+2	120m.	600 A
Pierre	-	5	2D4	30m.	-
Arc Simple	9	9	1D6+1	90m.	25 A
Lance	9	10	2D6	15m.	20 A
Fronde	9	9	1D8+1	90m.	25 A

Armes à Deux Mains : pour utiliser une arme à deux mains, il faut avoir les deux mains et les deux bras de libre. En d'autres termes, on ne peut pas utiliser de bouclier mais il peut être porté dans le dos.

Minimum Requis en FOR et DEX : toute personne voulant utiliser une arme doit avoir au moins la FOR et la DEX indiquées pour la manier correctement. Si votre personnage manque de FOR, il sera plus lent et maladroit. En termes de jeû, il frappera toujours le dernier. S'il lui manque plus de 3 points de FOR, il ne pourra frapper qu'un round sur 2. Si son adversaire utilise lui aussi une arme qui lui est interdite, c'est celui qui possède la plus grande DEX qui frappera le premier. Dans le cas d'arcs ou d'arbalètes, un personnage n'ayant pas la FOR nécessaire ne pourra en aucune façon utiliser l'arme : il est incapable de tendre la corde.
Si votre personnage manque de DEX, plutôt que de FOR, alors il n'arrive pas à bien manier l'arme : ses coups ne feront que la moitié des dégâts normaux et il ne pourra tirer qu'une fois par round. Si votre personnage manque à la fois de FOR et de DEX il souffrira des deux handicaps.

Portée (pour les armes de jet uniquement) : la distance maximale que l'on peut atteindre avec succès.

Toutes les armes possèdent 20 points de vie afin de déterminer si elles ont été endommagées par le feu, l'acide, les sabots d'un cheval etc...

Glossaire des Armes

Hache de Bataille : il s'agit d'une hache lourde de la taille d'une cognée de bûcheron. Cependant, elle est davantage utilisée pour couper des hommes plutôt que des arbres.

Epée Large: il s'agit d'une lame droite et à double tranchant. Elle est pointue mais c'est surtout une arme de taille. La lame mesure environ un mètre de long.

Ecu: ce petit bouclier rond en bois ou en métal est utilisé comme protection. Son diamètre est d'environ 30 cm et l'on s'en sert activement pour bloquer les coups de l'adversaire.

Arc Composite : cet arc à double courbure est fait de bois et de corne. C'est l'arc qui a la plus longue portée.

Arbalète : cet appareillage mécanique est constistué essentiellement d'un arc court et épais placé à cheval sur un manche de bois. La corde est tendue grâce à une manivelle afin d'optimiser la force musculaire de l'utilisateur. Les arbalètes du Tragique Millénaire sont toutes grandes et lourdes. Lentes à recharger, elles ne peuvent tirer qu'une fois tous les trois rounds de combat.

Gourdin : ce morceau de bois ordinaire est généralement doté d'un renflement à une extrémité.

Dague : ce couteau de combat est à double tranchant. Il peut être lancé avec efficacité.

Lance Feu : cette arme a une grande importance pour la plupart des nations européennes. Une lance feu doit être coincée sous un bras pour pouvoir tirer et le recul est quasiment nul. Elle produit un fin rayon laser rouge. Les lances feu sont longues, encombrantes et fragiles. Un simple coup ou une immersion dans l'eau mettent l'arme est hors d'usage. Si on pare avec une lance feu, elle devient automatiquement inutilisable. Une lance feu possède une réserve d'énergie qui autorise une centaine de tirs. On doit ensuite la dévisser et remplacer la source d'énergie. Ces recharges sont rares, et sont donc de grande valeur, surtout lorsqu'elles sont déjà intégrées à l'arme. La procédure de remise en état d'une recharge est complexe, et nécessite un équipement scientifique de pointe. Ordinairement, les lances feu ne sont pas accessibles aux civils.

Marteau à Deux Mains : cette arme imposante ressemble plus à un pic qu'à un marteau. Elle est conçue pour transpercer les armures de plaques, qui n'offrent qu'une protection réduite de moitié face à cette arme.

Epée à Deux Mains : cette très grande épée nécessite les deux mains lors de son maniement.

Hachette: très proche du tomahawk par sa forme, cette petite hache est équilibrée pour le lancer.

Ecu : ce bouclier de guerre a la forme de la semelle d'un fer à repasser. Il est attaché au bras par deux lanières de cuir. Généralement fait de cuir, il est doté de renforts en métal.

Javelot : cette lance frêle et légère est conçue pour le jet, mais on peut également l'utiliser en mêlée.

Arc Long : il ressemble au traditionnel arc gallois. Il est aussi haut qu'un homme avec une courbure simple. Il tire de longue flèches effilées à très longue portée avec une énorme puissance. Actuellement, il n'est plus utilisé que pour la chasse, la plupart des armées lui préférant la lance feu.

Masse : Arme traditionnelle des chevaliers, elle est constituée de 6 ou 8 ailettes fixées au bout d'un court manche de métal. Du fait de la nature de la masse, une cotte de maille n'offre que la moitié de sa protection habituelle face à cette arme (arrondir à l'entier supérieur).

Lance Longue : il s'agit d'un manche en bois de 2 à 3 mètres de long terminé par une lame étroite ou une pointe.

Epée Longue : cette épée a une lame de 110 à 130 cm de long. Elle ressemble à l'arme traditionnelle des chevaliers d'antan.

Hache à 2 Mains : cette hache très longue est nantie d'un manche pouvant atteindre 2 mètres de long. La partie supérieure est enferrée. La lame épaisse est complétée d'une pointe en fer.

Bâton de Combat : il s'agit du traditionnel ami du voyageur. Ce bâton en chêne robuste est aussi haut qu'un homme. Les extrémités sont parfois garnies de métal. En combat, on le tient avec une main près du milieu et l'autre main à environ un quart d'une extrémité (d'où son nom anglais : quarterstaff)

Rapière: cette arme évoluée est dotée d'une garde complexe protégeant la main, et d'une lame effilée. De par la finesse de cette lame et l'aisance avec laquelle elle traverse la chair et les défauts des cuirasses, elle inflige des dégâts triples, plutôt que doubles, en cas de coup critique.

Pierre : il s'agit d'une simple pierre de la taille du poing trouvée dans le lit d'une rivière ou sur la route.

Sabre ou Cimeterre : cette épée courbe à lame simple est destinée aux coups de taille. En Europe, elle était utilisée par la cavalerie et les peuples de l'Est.

Faux : cette arme de paysan est utilisée en cas d'absolue nécessité ou par les pauvres. Sa lourde lame peut faire des ravages.

Arc Simple: Cet arc de base est inférieur à tous les autres types d'arcs. Court et à simple courbure, il ressemble à celui utilisé par les indiens d'Amérique avant l'adoption des armes à feu.

Epée Courte : cette épée possède une lame dont la longueur est d'environ celle d'un avant bras humain. Terminée en pointe, elle est essentiellement utilisée comme arme d'estoc. On peut s'en servir pour des coups de taille. Légère et peu encombrante, on y a souvent recours comme arme secondaire.

Fronde : c'est avec cette arme que David tua Goliath. Elle est composée d'une lanière de cuir dotée d'un réceptacle pour une pierre. Les meilleures munitions pour une fronde sont des billes de plomb, spécialement étudiées dans ce but. Néanmoins des pierres lisses ordinaires font aussi bien l'affaire.

Lance : ce manche de bois de 1,5 à 2 mètres de long est terminé par une lame de dague. Elle peut être utilisée à une main pour frapper d'estoc ou lancée comme un javelot.

Marteau de Guerre : ce manche de bois renforcé de métal est terminé par une tête de marteau carrée. Celle ci est prolongée par un bec en forme de pic sur un côté. On peut utiliser n'importe quelle extrémité pour frapper.

Notes Tactiques

Pour gagner une bataille, compétences, armes et armures ne suffisent pas toujours. En surprenant l'ennemi ou en obtenant un avantage de position, un groupe numériquement inférieur peut vaincre un ennemi supérieur.

Embuscade

Une bonne embuscade nécessite l'utilisation de la compétence Embuscade. La personne qui prépare l'embuscade doit confier au maître de jeu comment, où et avec qui l'embuscade aura lieu. Le maître de jeu lance alors 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à la compétence Embuscade de chaque participant, celle ci est réussie. Lancez 1D4 - 1 pour déterminer la durée en rounds de l'effet de surprise. Pendant cette période, les victimes ne peuvent pas Parer, Eviter ou Attaquer. Leur seule protection réside dans leur armure et l'espoir que leurs adversaires vont les manquer. Une fois le temps de surprise écoulé, les victimes peuvent dégainer leurs armes et commencer à combattre normalement.

Si le jet d'Embuscade est raté, les victimes doivent effectuer un jet en Voir. Chaque personne qui réussit ce jet peut s'emparer d'une arme ou d'un bouclier pendant le premier round de combat, mais seuls les Maîtres pourront attaquer au cours de ce round. Si le jet en Voir est manqué, la victime ne pourra pas agir durant le premier round. Au second round, elle pourra Parer, mais pas Attaquer, et au troisième le combat deviendra une mêlée ordinaire.



Traîtrise

Il arrive que deux groupes se rencontrent en paix, puis que l'un d'eux soit surpris par l'autre qui sort ses armes et attaque. C'est bien souvent le cas lorsque des personnages se disputent et décident de s'entretuer. Si le défenseur a été prudent, lui et son adversaire doivent lancer 1d10 et ajouter au résultat leur DEX respective. Le personnage obtenant le total le plus élevé a l'initiative et peut frapper. Le perdant ne peut qu'Evi-

ter le coup. Après le premier round, les deux combattants ont leurs armes en main et le combat continue normalement.

Ennemi Impuissant

Ce terme recouvre des situations comme trancher la gorge d'une personne endormie, exécuter des prisonniers attachés ou frapper quelqu'un dans le dos.

Si l'attaquant voit clairement ce qu'il fait, la victime est automatiquement tuée, à moins qu'elle ne réussisse un jet sous son POU avec 1D100. Si elle y parvient, la victime ne subit que les dégâts normaux de l'arme (l'armure ne la protège pas) et se rend compte de l'attaque. Au second round, elle pourra Eviter ou Parer, et au troisième round elle pourra combattre normalement.

Si l'attaquant ne voit pas bien ce qu'il fait (par exemple, il essaie de trancher une gorge dans l'obscurité ou tente de frapper dans le dos quelqu'un qui bouge), il a seulement droit à une attaque par surprise. Il effectue son jet d'attaque normalement et sa victime est protégée par l'armure. Le premier round de surprise passé, le combat prend la tournure habituelle.

Ennemi Surpris

Une tactique de combat répandue en mêlée consiste à surprendre un adversaire en arrivant de côté ou dans son dos. Celui-ci étant déjà engagé en combat et certainement au courant de ces méthodes, il a droit à un jet sous son POU x 1. En cas de réussite, il repère l'assaillant qui n'a aucun bonus pour attaquer. En cas d'échec, le pourcentage de l'Attaquant est doublé pour cette attaque.

Positions Fortifiées

On considère qu'une fortification va de la simple barricade de corps entassés aux murs crénelés d'une forteresse. Le pourcentage d'Attaque de l'adversaire est diminué de moitié jusqu'à ce qu'il ait passé les fortifications. Des fortifications improvisées peuvent profiter aux deux combattants. Par exemple, un mur de ferme ordinaire protège les assaillants comme les défenseurs. Néanmoins les fortifications bien étudiées (comme les créneaux) ne profitent qu'aux personnes placées du bon côté. Ainsi, si vous attaquez quelqu'un derrière des remparts, votre attaque est diminuée de moitié et la sienne non.

Avantage de Hauteur

Si un combattant se trouve à 50-100 cm au dessus de son adversaire, il bénéficie d'un avantage de hauteur. Cet avantage est donné au cavalier par rapport au fantassin, au duelliste se tenant deux ou trois marches plus haut ou au dernier carré de défenseurs en haut d'une colline. Le guerrier situé le plus bas doit soustraire 25% à son Attaque et à sa Parade avec n'importe quelle arme.

Conflits Généraux

La guerre déchire l'Europe tout au long de la saga de Hawkmoon. Il vous sera probablement difficile de tenir votre personnage à l'écart d'une bataille rangée.

Conflits Terrestres

L'aspect important d'une grande bataille pour votre personnage est de savoir s'il survit à l'affrontement. Pour chaque tranche de 30 minutes de combat, chaque aventurier doit effectuer un jet sous POU x 5 avec 1D100. En cas de réussite, il n'est pas blessé durant cette période. S'il échoue, il endure 2D10 points de dégâts, mais bénéficie de la protection de son armure. En cas de maladresse, il subit 2D10 points de dégâts sans que son armure le protège.

Si un aventurier survit à une bataille, il a droit à des jets d'expérience en Attaque et Parade dans les armes appropriées. S'il a enduré une blessure majeure, il n'a pas droit aux jets d'expérience.

Quoi que fassent les aventuriers (à moins qu'ils ne soient des généraux en exercice), leurs actions ne pourront pas influencer le cours de la bataille. Son résultat devra être déterminé par le maître de jeu en fonction des besoins de sa campagne.

Batailles Navales

De nombreux conflits maritimes à Hawkmoon se réduisent à des abordages et sont donc considérés comme des mêlées normales. Après avoir attiré le bateau ennemi avec des grappins, l'équipage Saute ou utilise des cordes et combat jusqu'à la victoire d'un des bords.

Les grandes batailles navales peuvent donc être résolues comme les batailles terrestres.

Combats Aériens

Si, au cours de leurs aventures, vos personnages pilotent des ornithoptères ou chevauchent une créature ailée comme un flamant, il est probable qu'ils seront amenés tôt ou tard à livrer bataille dans les cieux. Cette section vous aidera à régler ce mode de combat particulier. Les règles proposées tentent de ne pas réduire cette partie du jeu à un simple jet de dés. Elles obligeront les joueurs à effectuer des choix et par conséquent à établir une stratégie adaptée à chaque affrontement.

Lexique

Avant d'entrer dans le vif du sujet, voici la définition des principaux termes usités.

Altitude : Dans Hawkmoon, l'altitude n'est pas exprimée de façon absolue mais relative. Autrement dit, l'altitude exacte n'est pas donnée pour chacun des adversaires. Plus simplement, l'un d'eux sert de référence et définit la position de son assaillant. Trois cas sont donc possibles : plus bas, plus haut ou au même niveau que l'opposant. La distance qui sépare les combattants n'est pas exprimée en mètres mais selon une échelle basée sur les différentes portées des armes de jet utilisées.

Distance Minimum : Elle correspond au contact. Seules les armes blanches ou les armes de jet comme les javelots, les dagues et les haches peuvent être utilisées. De telles conditions de vol peuvent vite s'avérer périlleuses, un accrochage pouvant être fatal aux deux pilotes.

Distance Médiane : Cette distance correspond à la portée des armes de jet de grande puissance comme les arcs, les arbalètes ou les lances feu. Le combat au corps à corps ou le recours aux armes de courte portée sont strictement impossibles.

Distance Longue : A cette distance, seuls les lances feu à longue portée qui équipent les ornithoptères phoenix demeurent utilisables.

Distance de Vue : Aucune arme ne peut être utilisée à cette distance. Toutefois, les pilotes peuvent encore se voir. Au delà de cette distance, chaque pilote perd le contact avec son adversaire.

Actions : A chaque round de combat, un pilote effectue un certain nombre d'actions, déterminé suivant son niveau de compétence. Ces actions regroupent les attaques, la prise d'une position avantageuse, la réduction ou le maintien des distances, la fuite ou l'esquive. Les actions constituent bien sûr un élément fondamental des combats aériens.

Rencontre

A moins que le scénario ou les précisions apportées par les joueurs ne fixent les conditions de la rencontre (altitude, distance), il est nécessaire de les déterminer.

Le jet d'1D10 détermine la distance à laquelle les pilotes peuvent se découvrir. Sur un résultat de 1 à 8, les combattants sont hors de portée de toutes armes. Sur un résultat de 9 ou 10, ils se trouvent à distance de lances feu à longue portée.

Ce point déterminé, les pilotes ou les passagers devront réussir un jet en Voir afin de remarquer la présence d'un autre ornithoptère ou d'une créature volante. En cas de double échec, chacun continue paisiblement sa route. En cas de double réussite, les adversaires entament le premier round de combat. Si un seul des adversaires réussit son jet en Voir, il pourra s'enfuir en toute tranquillité ou bénéficier d'1D3 actions avant que son opposant ne le remarque. Après quoi, les deux pilotes entameront un round de combat normal.

Le résultat d'1D6 détermine l'altitude une fois que l'un des combattants a été choisi comme point de repère. Sur un résultat de 1 ou 2, le pilote servant de référence est à une altitude inférieure à celle de son adversaire ; sur un résultat de 3 ou 4, les deux pilotes sont au même niveau ; sur un résultat de 5 ou 6, le pilote servant de référence est à une altitude supérieure à celle de son adversaire.

Round de Combat

Au début de chaque round de combat, les combattants doivent effectuer un jet sous leur compétence Piloter un Ornithoptère ou Diriger une Créature Ailée, suivant la nature de leur monture. En cas de réussite, le pilote pourra effectuer le nombre d'actions disponibles à son niveau de compétence pour ce round uniquement. Un nouveau jet sera nécessaire au round de combat suivant. Ce nombre d'actions varie en fonction de la maîtrise de la compétence. En effet, un excellent pilote tire un meilleur parti de sa monture qu'un débutant dans l'art de voler. Si le jet sous la compétence est un échec, le pilote ne dispose d'aucune action pour le round. A la suite de fausses manoeuvres, il réussit à peine à maintenir son ornithoptère en vol ou à conserver le contrôle de sa monture. En cas de maladresse, le personnage doit se reporter à l'un des deux tableaux de maladresses, suivant la nature de sa monture. En cas de réussite critique, le pilote bénéficie d'une action supplémentaire pour ce round.

Exemple : *Crise a rejoint l'une des armées rebelles en lutte contre le Ténébreux Empire . Notre héros est parti sur un faucon des steppes afin d'espionner les mouvements des troupes granbretonnes qui les recherchent. Alors que Crise survole ces dernières, un ornithoptère porteur d'un message surgit. Les deux pilotes réussissent leur jet en Voir et entament donc immédiatement le premier round de combat.*
Afin de déterminer les conditions de la rencontre, le maître de jeu lance 2D10, le faucon de Crise servant de point de référence. En effet, la trajectoire de vol de l'ornithoptère n'a pas été détaillé et le joueur de Crise n'a pas pris de précautions particulières. Les résultats sont de 9 pour l'altitude et de 3 pour la distance. Les deux adversaires sont donc à la même altitude et à distance de lances feu longue portée.
Les deux pilotes déterminent ensuite le nombre d'actions dont ils disposent pour ce round. Crise réussit son jet sous sa compétence Diriger un Faucon des Steppes avec un résultat de 24 sur 38. Par contre, le pilote de l'ornithoptère-corbeau échoue avec un 61 sur 58. Crise a donc droit à deux actions pour ce round alors que son adversaire n'en dispose d'aucune.

Nombre d'Actions suivant Niveau de Compétence

Niveau de Maîtrise	Nombre d'Actions
01 - 20	1
21 - 40	2
41 - 60	3
61 - 80	4
81 - 00	5

Choix des Actions

Chaque pilote choisit secrètement les actions qu'il désire entreprendre lors du round. Toutes les actions prévues doivent être choisies avant l'exécution de la première d'entre elles. Aucune restriction ne pèse sur ce choix, un joueur peut prendre plusieurs fois la même action.

Lorsque les deux pilotes ont sélectionné toutes leurs actions pour le round et les ont couchées par écrit, ils peuvent s'annoncer l'un à l'autre ce qu'ils ont l'intention de faire.

Déclaration et Exécution des Actions

Lorsque les joueurs ont choisi et écrit toutes leurs actions pour le round, le pilote qui possède la compétence de vol déclare et exécute sa première action. Le joueur fait librement son choix dans la liste d'actions qu'il a prévues pour le round. Il n'est pas nécessaire d'établir un ordre de succession dans les actions. Les combattants les jouent dans l'ordre qu'ils le désirent au moment de leur exécution.

Entre la déclaration d'une action et sa résolution, le joueur adverse peut décider de contrer son assaillant en utilisant une action d'esquive s'il en dispose (voir Esquive plus loin dans ce chapitre).

Chacun des joueurs exécute l'un après l'autre son action ; seule l'Esquive n'est pas comprise dans cette alternance.

Exemple : *Lors du combat qui oppose Crise au Corbeau, ce dernier déclare une action d'éloignement. Crise tente de le contrer par une action d'esquive qui prend effet en même temps que la tentative du Granbreton. Quelle que soit le résultat de cette dernière, Crise déclarera sa nouvelle action dès que le résultat sera connu.*

Il se peut qu'au cours d'un round de combat, un pilote se retrouve dans l'impossibilité d'exécuter une ou plusieurs de ses actions. Dans ce cas, celles ci sont définitivement perdues

Au cours d'un round de combat, Crise a réussi à prendre une position avantageuse. Le pilote granbreton disposait encore d'une action d'attaque à effectuer. Toutefois, ses lances feu étant dirigés vers l'avant de son appareil, il ne peut l'utiliser à moins de parvenir à s'échapper de cette position durant le même round.

Le round de combat prend fin lorsque tous les pilotes ont effectué leurs actions ou qu'ils se trouvent tous dans l'impossibilité de les jouer.

Les Actions et leurs Effets

Esquive

Une esquive n'est pas une véritable action en elle même. Il s'agit plutôt d'un moyen de contrecarrer en partie ou totalement l'action entreprise par l'adversaire. La nature de l'action esquivée n'a aucune importance.

le pilote qui esquive doit effectuer un jet sous sa compétence de vol (Piloter un ornithoptère ou Diriger une Créature Ailée). En cas de réussite, le score obtenu est retiré au pourcentage de réussite de l'action entreprise par l'adversaire.

Exemple : *Lors du combat qui oppose Crise à l'ornithoptère, le pilote de ce dernier attaque notre héros à l'aide de ces lances feu. Crise a auparavant décidé d'esquiver afin de contrer une action de ce type. Il effectue un jet sous sa compétence de vol et réussit avec un résultat de 20 sur 38. Le corbeau possède une compétence de 53 au lance feu. Cette dernière est donc réduite du résultat de Crise, soit 20, et tombe à 33.*

Attaque

Cette action regroupe les diverses formes d'attaque. Il peut s'agir d'attaques à distance à l'aide d'armes de jet, d'attaques au contact à l'arme blanche ou d'attaques menées par la monture elle même. En effet, certains animaux de vol sont entraînés, comme les chevaux de guerre, à se battre indépendamment de leur maître. Dès qu'un pilote tente donc d'attaquer son adversaire d'une manière ou d'une autre, il doit obligatoirement choisir cette action. N'oubliez pas que la distance entre les deux protagonistes doit permettre l'usage de l'arme employée. On peut effectuer une ou plusieurs attaques contre un ou plusieurs adversaires. Le nombre d'actions d'attaque est toutefois limité par le choix du joueur au début du round.

Pour déterminer le résultat de l'attaque, un jet doit être effectué sous la compétence à l'arme employée. Par exemple, il peut s'agir de la compétence au lance feu pour un pilote granbreton.

Rapprochement ou Eloignement

Cette action permet de se rapprocher ou de s'éloigner de son adversaire. Cette action ne peut pas être utilisée pour fuir. Pour ce faire reportez vous au paragraphe Fuite plus loin dans cette section. Les mouvements traduits par l'utilisation de cette action représentent le passage d'une unité de distance à une autre. On peut par exemple se rapprocher de la distance médiane au contact. La réussite d'une action de ce type ne permet que le passage d'une distance à l'une des deux distances voisines.

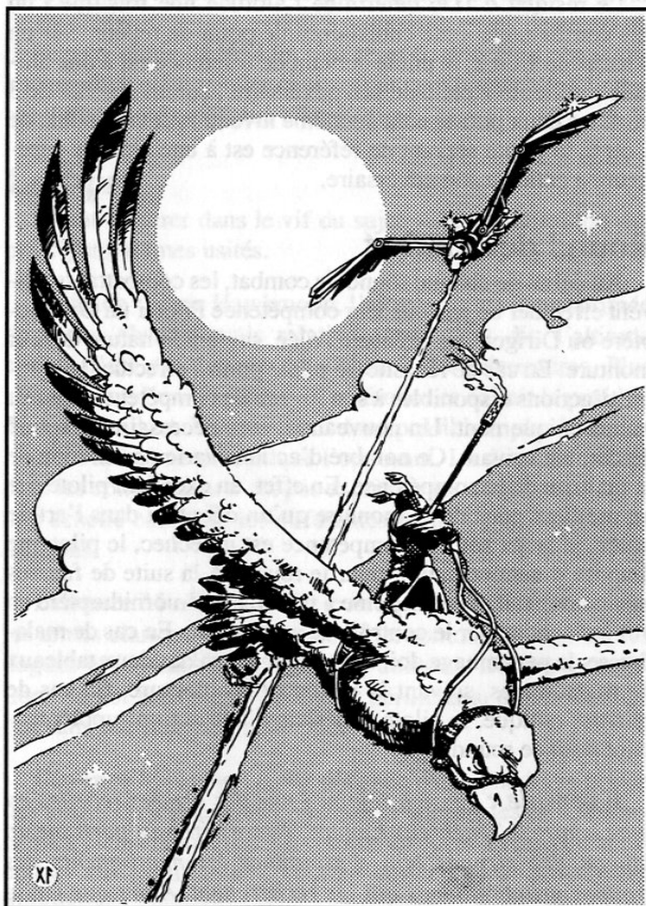
Pour accomplir avec succès cette action, le pilote doit réussir un jet sous sa compétence de vol.

Exemple : *Crise décide au premier round de combat d'attaquer l'ornithoptère. Cependant, comme il se trouve à distance longue, son arbalète ne lui sert à rien. Il décide donc de se rapprocher de son adversaire (première action) puis de lui décocher un carreau d'arbalète (seconde action). Néanmoins, Crise manque son jet sous sa compétence de vol. Les deux combattants restent donc à même distance et Crise perd son action d'attaque puisque le Granbreton demeure hors de portée de son arbalète.*

Rechercher/Echapper à une Position Avantageuse

Au cours d'un combat aérien, certaines positions se révèlent avantageuses pour l'un ou l'autre des combattants. Ainsi, le pilote qui se place dans le sillage de son adversaire bénéficie de meilleures conditions de tir, alors que ce dernier se voit gêné dans ses manoeuvres ou ses attaques. Ces dernières deviennent d'ailleurs complètement impossibles pour un ornithoptère équipé de lances feu fixes et pointées vers l'avant.

Cette action recouvre toutes les manoeuvres aériennes qui permettent de prendre ce type de positions avantageuses mais aussi d'y échapper. Un jet sous la compétence de vol du pilote détermine la réussite ou l'échec de l'action. Les bénéfices ou les inconvénients qui découlent d'une position avantageuse sont appliqués immédiatement et dès la réussite de l'action. Ils cessent tout de suite après la réussite d'une échappée. Les avantages d'une position avantageuse sont détaillés plus loin dans cette section.



Changement d'Altitude

Dans un combat aérien, une position plus élevée favorise incontestablement le pilote qui la détient. Aussi les combattants recherchent ils fréquemment la prise de cet avantage en s'élevant au dessus de leurs adversaires. Cette action couvrent toutes les manoeuvres qui permettent d'accéder à cette position. Le succès de la tentative est déterminé par un jet sous la compétence en vol du pilote.

La réussite de cette action se traduit par le passage d'un niveau d'altitude à un second, avoisinant le premier. On ne peut pas passer en une action de la position la plus basse à la position la plus élevée.

Influence des Positions et des Créatures Ailées

Suivant le type d'ornithoptères ou de créatures ailées utilisés, le pilote sera plus à même de réussir certaines actions. Cette influence se traduit par des modificateurs aux compétences employées pour déterminer l'issue de ces actions. Par exemple, le pilote d'un Griffon possédant une compétence en Piloter un Ornithoptère de 70 % recevra un malus de 10% lors d'une action de fuite ou de prise de position avantageuse. Dès qu'il tentera une action de ce type il n'aura plus que 60 % de chances de réussite. En effet, le Griffon est un ornithoptère destiné au transport de passagers ou de marchandises, et n'est pas très maniable lors d'un combat aérien. Les différents modificateurs concernant chaque action sont indiqués sur le tableau suivant selon le type d'ornithoptères ou de créatures utilisés.

Modificateurs dans la Réussite des Actions

	Attaque	Fuite/ Poursuite	Position Avant	Altitude	Esquive
Vautour	+ 20 %	+ 10 %	+ 20 %	+ 20 %	-
Griffon	- 10 %	- 10 %	- 10 %	-10 %	
Dragon	+ 10 %				
Phoenix	+ 20 %	+ 10 %	+ 10 %	+ 10 %	
Flamant	+ 10 %	+ 10 %	+ 20 %	+ 10 %	+ 20 %
Ptéron	+ 10 %	+ 10 %	+ 20 %	+ 10 %	+ 20 %
Faucon	+ 10 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %

Une position avantageuse apporte un bonus de 20 % au pilote qui en bénéficie. Ce bonus ne s'applique qu'aux armes de jet. Le pilote qui subit la position souffre d'un malus de 10 % pour toutes ses attaques à l'aide d'armes de jet. De plus les lances feu fixes sont complètement inopérants dans cette position.

En plus de ces modificateurs, la position des adversaires et le type de véhicules utilisés (ornithoptère ou animal) influent sur le déroulement des combats aériens. Ces deux facteurs agissent sur le nombre d'actions disponibles au pilote lors d'un round de combat. Un pilote qui a manqué son jet de vol ne peut en aucun cas avoir droit à une action grâce à ces modificateurs. De même, un pilote qui a réussi son jet de vol ne peut pas avoir moins d'une action par ces modificateurs.

Modificateurs au Nombre d'Actions

Etre dans la position la plus élevée	+ 1 action
Etre en position avantageuse	- 1 action pour l'adversaire
Diriger une créature ailée face à un ornithoptère	+ 1 action

Notes Diverses sur les Combats Aériens

Si le combat à l'arme blanche dans les airs est toujours possible, il subit des pénalités du fait des conditions de bataille. Ainsi toutes les compétences d'attaque et de parade en mêlée d'un personnage sont diminuées de moitié lors d'un combat aérien. En ce qui concerne les pilotes d'ornithoptères, ils ne peuvent à la fois diriger leur appareil et manier une arme.

Lors d'une attaque à distance à l'aide d'une arme de jet, le pilote doit choisir sa cible. Celle ci peut être le pilote adverse ou sa monture. Ce choix doit être précisé avant que le jet d'attaque ne soit effectué. Si la cible choisi est un pilote d'ornithoptère, le pourcentage d'attaque est réduit de moitié. En effet, seules la tête et la partie supérieure du buste sont exposées.

Un pilote peut faire face à plusieurs adversaires dans le même round. S'il dispose de plusieurs actions pour le round, il peut les répartir entre ses différents assaillants.

Exemple : *Jykiar Fiklann, noble granbreton, se retrouve, lors d'une des multiples batailles livrées à la Kamarg, opposé à deux flamants montés par des gardians. Jykiar a droit à quatre actions pour ce round. Il décide de se débarrasser rapidement d'un des flamants et lui consacre trois actions. Il conserve une action en réserve (une esquive) afin de contrer une attaque éventuelle provenant du second oiseau.*

Les ornithoptères au combat sont traités comme n'importe quelle créature. Ils possèdent des points de vie et des points d'armure. Lorsqu'un pilote d'ornithoptère effectue une maladresse lors de l'utilisation de ses lances feu, celles ci deviennent inopérantes. Etant inaccessibles au pilote, ce dernier doit se poser pour les réparer.

Les blessures subies par les ornithoptères ou les créatures ailées les rendent moins aptes à la manoeuvre et handicapent leur pilote. Ce dernier se voit infligé à chaque jet de vol un malus de 3 % pour chaque point de vie perdu par le véhicule.

Exemple : *Le faucon de Crise a perdu 11 points de vie dans une attaque réussie du pilote de l'ornithoptère. Dorénavant Crise subit un malus de 33 % à tous ses jets sous la compétence Diriger une Créature Ailée.*

Fuite

Lorsque l'issue d'un combat semble mal tourner pour un pilote, celui ci peut tenter de rompre l'engagement et de prendre la fuite. Pour que celle ci soit possible, une certaine distance doit séparer les adversaires. Cet écart, à partir duquel la fuite devient possible, dépend des conditions météorologiques. Plus le ciel est couvert, nuageux etc..., plus cette distance décroît. Ce point est laissé à l'appréciation du maître de jeu.

Le pilote qui désire fuir doit annoncer sa décision avant

d'effectuer sa première action. Une fuite est impossible si le pilote ne dispose pas d'une action pour ce round. Le personnage devra alors réussir un jet sous sa compétence de vol modifiée par son bonus de fuite. Le pilote adverse peut automatiquement se lancer à la poursuite du fuyard mais devra obligatoirement réussir un jet sous sa compétence de vol modifié par son bonus de poursuite. En ce cas, on soustraira le score obtenu aux dés par le poursuivant aux chances de réussite du fuyard.

Exemple : *A la suite de la blessure infligée à son faucon des steppes, la compétence de vol de Crise est tombée de 38 à 05 % (le faucon a en effet perdu 11 points de vie). Il décide donc de prendre la fuite. Par chance, le mauvais temps permet à Crise de s'enfuir alors qu'il se situe à portée des lances feu du Granbreton.*
Lors du jet de détermination du nombre d'actions, Crise a réussi à avoir droit à une action (un miracle !). Il peut donc tenter une fuite dès ce round. Crise annonce sa décision avant l'exécution de sa première action. Le pilote granbreton, dont l'appareil est lui aussi endommagé (10 points de dégâts), décide alors de s'opposer à cette fuite.
Crise doit réussir un jet sous sa compétence de vol augmentée de son bonus de fuite, soit 05 + 20 = 25 %. En ce qui concerne le Granbreton, il doit réussir un jet sous 26 + 20 = 46 %. Le Granbreton obtient un 10 à son jet de dés et les chances de fuite de Crise tombe de 25 à 15 %. Fort heureusement, notre héros obtient un 12 à son jet et parvient à fuir. Le combat est fini et Crise se jure d'améliorer ses compétences en vol avant que l'on ne le reprenne à ce jeu.

Un autre moyen de fuir un combat consiste à atterrir. Si le pilote prend cette décision, il se passe 1D4 + 2 rounds de combat avant d'être au sol. Ces rounds de combat se déroulent normalement.

Chute

Dans un combat aérien, une chute a lieu lorsque la monture (animal ou machine) tombe à zéro points de vie, si le pilote meurt ou s'il tire ce résultat sur le Tableau des Maladresses de Pilotage d'un Ornithoptère. Il est toujours possible de se poser tant bien que mal mais une réussite critique devra être obtenue sous la compétence de vol.

Le pilote ou le cavalier peut espérer survivre à pareille catastrophe. Il devra réussir un jet sous 1 x CON auquel cas il sera sauvé par la protection de l'ornithoptère ou de sa monture ou par un miracle quelconque.

Dans tous les cas, si le personnage survit à une chute de cette importance, il ne s'en sortira pas indemne pour autant. Il perdra tous ses points de vie à l'exception d'un et il devra effectuer un jet sur le Tableau des Blessures Majeures.

Maladresses en Pilotage d'Ornithoptère

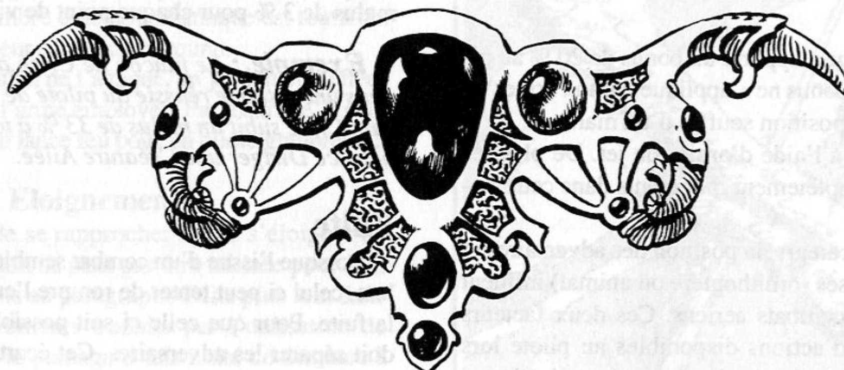
1D100	Résultat
01 - 50	Le personnage perd les 1D3 actions suivantes qu'il s'agisse du round en cours ou du prochain.
51 - 80	Le pilote perd tous ses avantages de position : altitude et position.
81 - 90	Le pilote se place lui même devant son adversaire, q ui bénéficie désormais d'une position avantageuse.
91 - 00	Ailes bloquées. L'ornithoptère tombe en chute libre.

Maladresses dans la Direction d'une Créature Ailée

1D100	Résultat
01 - 50	Le cavalier perd les 1D3 actions suivantes, qu'il s'agisse du round en cours ou du prochain.
51 - 90	Le cavalier perd tous ses avantages de position : altitude et position.
91 - 00	Le cavalier se place lui même devant son adversaire qui bénéficie désormais d'une position avantageuse.

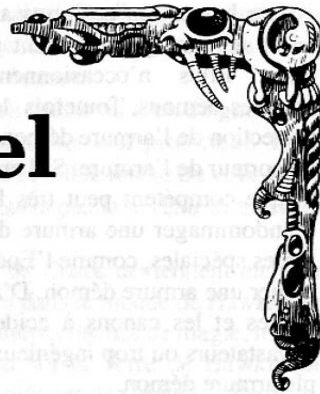
Vous pouvez modifier ou agrémenter ces tables si vous le désirez.

En conclusion, toutes les situations rencontrées lors d'un combat aérien ne sont pas envisagées dans ces règles. Si des problèmes se posent, utilisez votre bon sens et n'oubliez pas que le maître de jeu est l'arbitre de tout débat.





Voyage Interdimensionnel



Les adeptes des autres jeux Chaosium ont d'ors et déjà remarqué que les règles de Hawkmoon et de Stormbringer sont identiques, en ce qui concerne les points principaux. Ces deux jeux se déroulant dans 2 univers différents, les compétences, les armes et l'arrière plan de l'histoire sont différents. Cependant, les principes fondamentaux restent les mêmes.

Ceci est intentionnel, car cela permet aux aventuriers d'un jeu de passer librement à l'autre, puis de retourner au premier sans que cela pose de problèmes. Le voyage interdimensionnel entre les deux univers est possible mais difficile. Pour passer de Stormbringer à la Terre du Millénaire Tragique, la méthode la plus simple consiste à utiliser un Démon ou une Vertu de Transport, conçus spécialement à cet effet. Un Démon ou une Vertu spécifique devra sans doute être invoqué, mais cela ne devrait poser aucun problème à un véritable sorcier. Voyager à partir du pays de Hawkmoon pour aboutir dans le monde des Jeunes Royaumes est un peu plus difficile. Cependant, des procédés spéciaux permettant le voyage peuvent être utilisés ou découverts, comme la Pyramide du baron Kalan ou la machine spatio-temporelle du Peuple des Ombres. Bien entendu, il existe également certains objets et certains endroits, comme la Tour de Vorladion Gagnazdiak, qui peuvent voyager d'un univers à l'autre. Une bande d'aventuriers peut "se faire prendre en stop", avec un peu de chance.

Pénétrer dans le Monde des Jeunes Royaumes

Un personnage natif de la Terre du Millénaire Tragique ne subit qu'un seul changement lorsqu'il entre dans le monde des Jeunes Royaumes. Il se voit immédiatement attribué une nouvelle caractéristique : la Santé Mentale. Dès son arrivée le personnage pourra ressentir l'influence de cette force qui lui est inconnue ou presque : le Chaos. Seule la culture granbretonne se rapproche de cette puissance étrangère. Toutefois, plus qu'une manifestation du Chaos, les Granbretons sont une forme pervertie de la Loi.

Cette première confrontation avec le Chaos provoque un jet immédiat sous la SAN. L'échec entraîne la perte de 1D8 points de SAN. Ceci peut montrer aux personnages le principal péril à côtoyer le Chaos, c'est à dire voir son intégrité et sa personnalité se corrompre et disparaître. Pour plus de détails, reportez vous au Livre du Maître de Stormbringer. La SAN des personnages de Hawkmoon se calcule de la façon présentée dans les règles de Stormbringer avec un malus de 10 pour tout Granbreton.

Sur le monde des Jeunes Royaumes, les lances feu fonctionnent toujours, les mutants conservent leurs pouvoirs et les ornithoptères volent à la perfection. La science, outil de la Loi, fonctionne très bien dans le monde d'Elric, comme le prouvent les Hommes Bateaux de Xylerenes et les Hommes Reptiles de Pio, deux races évoluées dont la technologie fut démontrée efficacement.

Cependant, les outils nécessaires à cette science sont généralement introuvables dans les Jeunes Royaumes. Les microscopes et les incubateurs nécessaires à la recherche biologique n'existent pas. Un matériel de précision, des matériaux, des ressorts de haute technicité pour les machines, des outils de verre de haute qualité indispensables en chimie, toutes sortes d'appareils électroniques, tout cela est introuvable dans le monde technologique médiéval des Jeunes Royaumes.

Aucune création de technologie ne pourra donc être réalisée dans les Jeunes Royaumes, à moins qu'un personnage n'emporte avec lui les objets nécessaires



Les lances feu et autres armes technologiquement similaires ne sont généralement pas considérées comme magiques. Elles n'occasionnent donc aucun dégât aux armures-démons. Toutefois, les points de dégâts excédant la protection de l'armure démon occasionneront des dommages au porteur de l'armure. S'il en a le temps et l'envie, un scientifique compétent peut très bien créer des armes capables d'endommager une armure démon. Bien entendu, certaines armes spéciales, comme l'Epée de l'Aurore, peuvent endommager une armure démon. D'autres armes tels les canons soniques et les canons à acide, provoquent des dégâts trop dévastateurs ou trop ingénieux pour être arrêtés par une simple armure démon.

Pénétrer dans le Monde du Tragique Millénaire

De tous les univers créés par Moorcock, celui de Hawkmoon est peut-être le moins influencé par le Chaos et le plus tourné vers la Loi. Mêmes les ravages du Tragique Millénaire furent causés par la science et la logique pure. Cela prouve que la Loi respectée avec trop de rigueur est aussi dangereuse que les hordes putrides du Chaos. Ce n'est que maintenant, des siècles après la fin de la guerre, que des parcelles de Chaos commencent à s'infiltrer dans le monde. Bien que tous les types de magie aient été supprimés ou affaiblis, la magie du Chaos est la plus durement touchée par les différences entre les mondes.

Un aventurier de Stormbringer s'aventurant sur la Terre du Tragique Millénaire se rend compte que toutes ses compétences magiques sont divisées par 10 (les décimales à partir de 5 sont arrondies au chiffre supérieur). Ainsi, un puissant sorcier qui a la capacité d'invoquer des élémentaires de la Terre à 93% voit cette compétence réduite à un misérable petit 9% dans le monde de Hawkmoon. Les démons et les élémentaires invoqués ne peuvent pas être liés de manière permanente au service du sorcier. Cependant les entités qui étaient attachées au sorcier avant d'être amenées sur le monde de Hawkmoon restent sous contrôle. En outre, on ne peut apprendre aucun art magique dans le monde de Hawkmoon. La Loi est ainsi faite qu'elle ne permet ni la grande souplesse d'esprit, ni les perceptions mentales nécessaires à l'étude des sorts. Les futurs sorciers de Hawkmoon devront se rendre sur d'autres plans où la Loi est moins forte pour apprendre leurs sorts et devenir aussi compétents que possible. Puis, ils reviendront sur Terre au temps du Tragique Millénaire en subissant les réductions de niveau de compétences appropriées.



Les capacités des élémentaires restent les mêmes que dans Stormbringer. Cependant, on ne peut les lier au service d'un sorcier dans le monde de Hawkmoon. Les élémentaires ne sont invoqués et commandés qu'une seule fois, après quoi ils disparaissent.

Toutes les caractéristiques des démons, à l'exception de la TAI, et toutes leurs capacités spéciales sont divisées par 10 aussi longtemps qu'ils restent sur la Terre du Tragique Millénaire. Ceci s'applique même aux démons très puissants comme Stormbringer lui-même, qui ne draine que 1D10 points de POU, au lieu de 1D100. De nouveaux démons peuvent être invoqués sur la Terre du Tragique Millénaire et, contrairement aux élémentaires, être liés au service d'un sorcier. Le total des points de caractéristiques d'un démon est égal au total des caractéristiques du sorcier divisé par 10. Le POU du démon est basé sur un jet normal de 1D3, ce qui le rend extrêmement facile à apprivoiser. Puisque la TAI ne change pas, les points investis dans la TAI sont multipliés par 10 (ou bien par n'importe quelle fraction selon le désir de l'invocateur).

Exemple: *Thoreb Vlakn, sorcier pan tangien, porte une armure démon. Celle-ci possède une CON de 44, une TAI de 15, un POU de 18, et un CHA de 9. Alors qu'il se rend sur la Terre du Tragique Millénaire en quête d'un lance feu, son armure démon tombe brutalement à CON 4, TAI 15, POU 2, CHA 1. En Granbretanne, il tente d'invoquer un Démon de Combat pour l'aider. Sa compétence de 88% n'est plus que de 9%, mais il obtient un 07 et réussit l'invocation. Le total de ses caractéristiques est égal à 86, son démon a donc un total de 9 (!) points. Le POU du démon est de 1D3, et il fait 3. Il met un point en TAI, ce qui lui donne une TAI pouvant aller de 1 à 10 (il choisit 3, pour en faire une hache démon). Il lui reste 5 points, et les place tous dans la FOR du démon. Puisque 10 points de FOR donnent à l'arme +1D6 aux dégâts, le maître de jeu miséricordieux décrète que 5 points de FOR donnent à l'arme un bonus d'environ +1D3 points aux dommages.*

Dans l'édition française de Stormbringer, il est possible d'invoquer des démons possédant un POU supérieur ou inférieur à la "moyenne". Si vous jouez à l'aide de ces règles, et si des démons mineurs ou des démons extrêmement forts sont invoqués sur la Terre du Millénaire Tragique, chaque point supplémentaire rajouté au jet de POU du démon permet au sorcier d'augmenter le total de ses points de 1/3. Ainsi, un jet de POU de 1D3+3 donne un démon possédant deux fois plus

de points de caractéristiques (soit 1/5 du total des points de caractéristiques du sorcier). Un démon avec un POU de 1D3+27 possèdera autant de points de caractéristiques que le sorcier. Si on lance 1D2 au lieu de 1D3, le total des points de caractéristiques du démon sera diminué d'un tiers (soit 1/15 du total des points du sorcier). Si l'on choisit un point de POU automatique, les points de caractéristiques du démon seront diminué de 2/3 (soit 1/30 du total du sorcier).

Cependant, en retournant sur les Jeunes Royaumes, toutes les caractéristiques du démon, à l'exception de la TAI, seront multipliées par 10, y compris le POU. Cette augmentation de POU donne au démon une chance immédiate de résister au POU du sorcier et de s'échapper. Si le démon est de type agressif, il attaquera immédiatement le sorcier. Sinon il se contentera de partir.

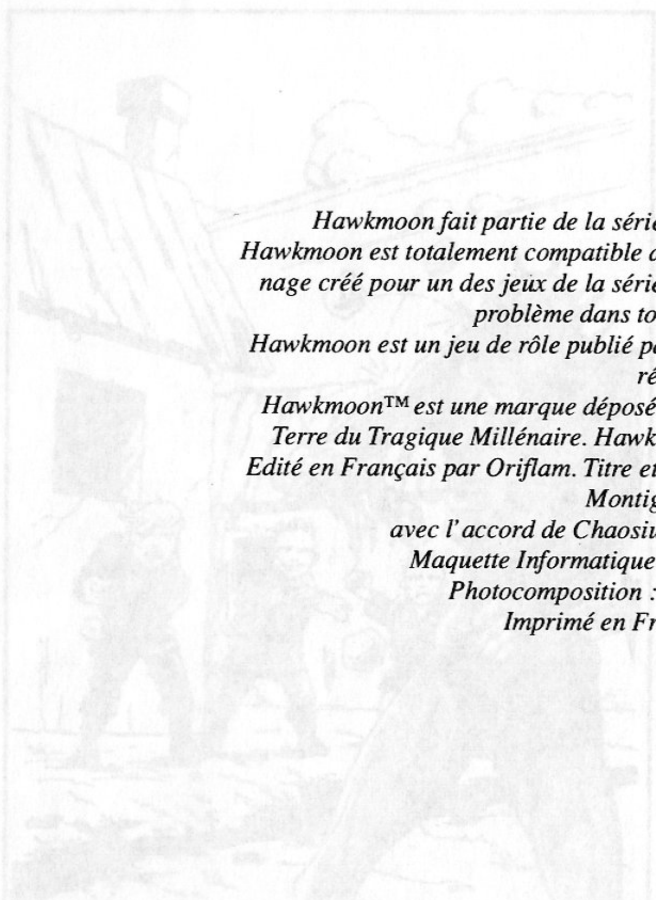
Les Seigneurs des Elémentaires, les Seigneurs des Bêtes, et les Seigneurs de la Loi et du Chaos ne peuvent pas être invoqués dans le monde de Hawkmoon.

Seuls les agents de la Loi, du Chaos ou d'un Seigneur Elémentaire peuvent tenter de contacter leur protecteur. Toutefois, ils ne percevront qu'une très faible image ou voix de leur Dieu, qui de toute façon ne pourra pas intervenir directement en ce monde.

Les amulettes de la Loi et du Chaos deviennent inertes et sans vie lorsqu'elles se trouvent dans le monde de Hawkmoon.

Contrairement à toutes les autres formes de magie, les Vertus fonctionnent normalement sur la Terre de Hawkmoon. Cependant, on ne peut pas manifester de nouvelles Vertus sur ce monde.





Hawkmoon fait partie de la série Champion Eternel de Chaosium Inc.
Hawkmoon est totalement compatible avec le jeu de rôle Stormbringer. Tout personnage créé pour un des jeux de la série Champion Eternel pourra être utilisé sans problème dans tout autre jeu de la série.

Edité en Français par Oriflam. Titre et marque déposés : 132 rue de Marly, 57 158 Montigny les Metz
avec l'accord de Chaosium Inc. et de Games Workshop.
Maquette Informatique sur Xerox Ventura Publisher
Photocomposition : Composition Nancéenne
Imprimé en France, I.G.D. Nancy.



HAWKMOON



LIVRE DE LA SCIENCE

LIVRE DE SCIENCE

SOMMAIRE



Hawkmoon fait partie de la série Champion Eternel de Chaosium Inc.
Hawkmoon est totalement compatible avec le jeu de rôle Stormbringer. Tout personnage créé pour un des jeux de la série Champion Eternel pourra être utilisé sans problème dans tout autre jeu de la série.

Edité en Français par Oriflam. Titre et marque déposés : 132 rue de Marly, 57 158 Montigny les Metz
avec l'accord de Chaosium Inc. et de Games Workshop.
Maquette Informatique sur Xerox Ventura Publisher
Photocomposition : Composition Nancéenne
Imprimé en France, I.G.D. Nancy.



Histoire du Tragique Millénaire



Les origines du Tragique Millénaire sont inconnues. La guerre nucléaire, biologique, chimique et psychologique anéantit les nations du monde entier quelques temps après notre propre époque, en l'occurence avant 2100.

2100-2150 Le monde se reconstruit, les nations mises en pièces se replient sur elles mêmes, et refusent tout contact extérieur. Le commerce international disparaît. Les anciennes formes d'énergie sont inutilisables et doivent être remplacées.

2150-2262 De petites armées indépendantes, menées par des seigneurs de guerre effectuent des raids dans tous les pays. Les échauffourées restent localisées mais sont extrêmement violentes, et le total des pertes humaines est très important.

2263-2297 L'Europe s'unifie en une seule nation sous la dictature d'un Anglais, et attaque l'Empire du Peuple Soviétique. Le dictateur est assassiné et l'alliance européenne se dissout en une multitude de factions se combattant sans cesse.

2300-2350 De petites attaques nucléaires éclatent un peu partout dans le monde, sans que l'on puisse en déterminer l'origine. On soupçonne l'Amérique, sans que cela puisse être prouvé, car celle ci n'a pas donné signe de vie depuis plus de 200 ans.

2350-2400 L'Afrique renonce à la technologie qui amorça ses problèmes, et reprend son ancien mode de vie tribal. Les premiers animaux mutants font leur apparition.

2401 La peste se déclare en Chine, causant la mort de 757 millions de personnes, c'est à dire pratiquement les 2/3 de la population de l'époque.

2433-2435 Une armée venant d'Amérique s'abat sur l'Europe et en détruit la moitié avant d'être rappelée dans son pays. Du fait de petites attaques nucléaires incessantes, la Grande Bretagne devient virtuellement inhabitable. L' Empire du Peuple Soviétique se dissout lorsqu'une grave maladie (une forme d'anthrax extrêmement virulente) se déclenche et détruit toutes les villes.

2435-2690 Une accalmie dans le Tragique Millénaire. La plupart des nations restent en autarcie. Le taux de naissance mutante est de une pour trois. Le taux de naissance diminue radicalement, et l'humanité se voit menacée d'extinction pendant quelques temps. Une pratique consistant à tuer les enfants mutants se développe en quelques endroits. Les attaques nucléaires cessent enfin aux alentours de 2500 : il semble ne plus rester de bombes. L'Union Soviétique est réunifiée sous le nom d'Unification de la Communauté Sibérienne.

2690-2714 l'Unification de la Communauté Sibérienne envahit l'Alaska. L'Amérique du Nord regroupée en une nation unique, se venge en anéantissant les armées de l'attaquant et en utilisant de nouvelles armes technologiques, détruisant ainsi quatre villes russes. Le conflit s'envenime entre la Russie et l'Amérique du Nord, se prolongeant dans une lutte nucléaire, biologique et chimique. Une armée déferlant des forêts tropicales d'Amérique Centrale envahit le sud des Etats Unis. Durant les combats, les nouvelles armes utilisées séparent la Californie du continent et détruisent la plupart du Texas, qui s'enfonce sous le niveau de la mer, permettant ainsi aux eaux du Golfe de l'envahir. L'alliance de l'Asiacommunista se forme entre la Chine et le Japon.

2715-2733 L'Asiacommunista s'empare de la Corée, de l'Indochine et des Philippines. L'Australie et la Nouvelle Zélande se mettent à attaquer tout nouveau navire pénétrant dans leurs eaux. Une armée américaine vengeresse pénètre au Mexique et en Amérique du Sud, mais découvre que le pays est presque totalement inhabité. L'origine de la mystérieuse armée venue des forêts tropicales pour dévaster le Texas n'est jamais élucidée.

2734-2762 L'Asiacommunista attaque l'Unification de la Communauté Sibérienne et en conquiert la majeure partie. La Russie européenne se divise en plusieurs états indépendants. L'Amérique tente une nouvelle offensive nucléaire et chimique contre la Russie mais cause peu de dommages. Les nations européennes possédant des armes nucléaires, biologiques ou chimiques les utilisent sur leurs nations soeurs.

2763-2771 L'Asiacommunista prend possession de l'Asie du Sud-Est, du Tibet et de l'Inde du Nord. Aucune nouvelle ne parvient d'Afrique, d'Australie, et ni d'Amérique.

2772-2842 Les diverses nations européennes utilisent des armes de plus en plus primitives pour leurs combats. L'Asiacommunista tente de reconstruire la civilisation, mais nombre de ses pays limitrophes (tels le Tibet ou les Philippines) font sécession, en faisant triompher le terrorisme. Les principaux continents perdent contact entre eux. Une paix relative s'instaure à nouveau.

Les Conséquences du Tragique Millénaire

Comme il avait toujours été prédit avant son avènement, le Tragique Millénaire fut une époque de misère et de destruction ne souffrant d'aucun équivalent. Nul n'échappa à ses conséquences.

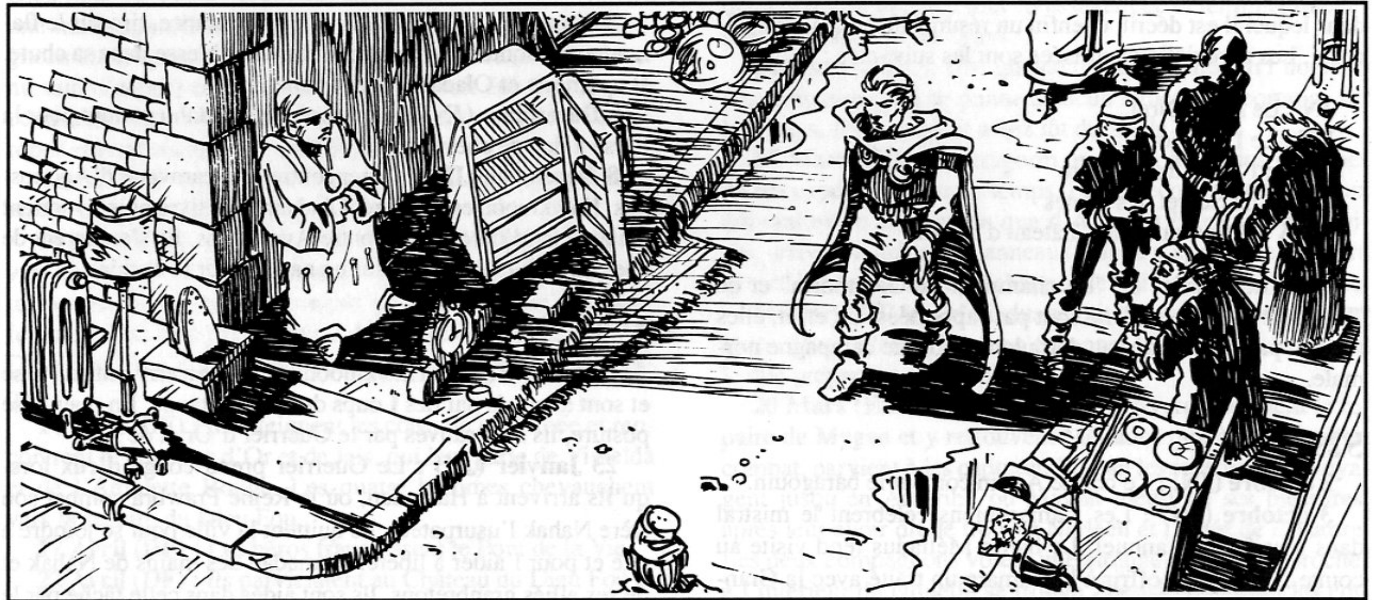
Les Animaux

Durant l'holocauste, les animaux s'échappèrent des zoos, pour se retrouver dans un environnement qui ne leur était pas familier. La plupart en moururent, mais d'autres s'adaptèrent et se multiplièrent. Les fortes radiations réorganisèrent leurs gênes et de nouveaux types d'animaux firent leur apparition. La majorité d'entre eux était trop horrible ou trop pitoyable pour survivre, mais d'autres, avec le temps, parvinrent relativement bien à s'adapter à leur nouvel environnement.

Dans quelques rares pays abrités, comme la Kamarg et les vallées de haute montagne, les conditions climatiques sont plus clémentes.

La Géographie

Dans les endroits les plus touchés, il n'existe plus désormais que de vastes étendues désertiques d'aspect vitreux. De nouvelles chaînes de montagnes ont surgi, des forêts de plantes mutantes ont poussé. Le littoral s'est modifié, quelquefois de manière radicale, du fait des attaques de missiles, des marées ou du temps. La mer intérieure d'Amarehk en est un bon exemple. Des parties de pays se sont enfoncées sous les océans ou sont devenues des îles lorsque leur ligne de faille a été perturbée par les explosions. Des pays célèbres pour leur lacs devinrent des marais ou furent engloutis par la mer. Les villes abandonnées se transformèrent rapidement en monolithes recouverts de végétation, véritables monuments dédiés à un monde agonisant.



La Civilisation

La civilisation subit des changements phénoménaux. Pendant plusieurs siècles, les villes n'étaient que des lieux où l'on fouillait les ordures à la recherche d'articles de quelque valeur et de nourriture. Les hommes se rassemblaient dans des villages, ou vivaient en solitaire. Quelques pays comme l'Australie et l'Asiacommunista conservèrent leurs terres plus ou moins intactes, et gardèrent des civilisations évoluées. Les contacts avec les autres pays étaient rares, et peu d'alliances se formaient avec l'extérieur. L'Europe devint un conglomérat de nations minuscules. Ce n'est que depuis peu que les villes s'agrandissent à nouveau.

Le Climat

La destruction eut des conséquences énormes sur le climat. Les aurores et les couchers de soleil prennent toujours des couleurs spectaculaires. Les précipitations sont généralement importantes et étrangement colorées. Le vent est fréquemment violent et les tornades sont devenues choses courantes dans le monde entier. Les marées sont extrêmement hautes, et laissent souvent derrière elles les carcasses d'étranges créatures des mers.

Les Peuples

Dans toutes les nations, les peuples adoptèrent un esprit de clan et devinrent paranoïaques envers tout étranger. Beaucoup retournèrent à des pratiques primitives. En Europe, chaque petite nation est protégée et défendue par son propre petit duc ou chevalier. L'Afrique conserve ses anciennes tribus qui l'ont si bien servie durant ce millénaire. Selon leur lieu d'habitat, les Amarehkains se regroupèrent en partageant leurs biens, devinrent des fanatiques religieux, des ermites solitaires, ou habitèrent de petites villes. Les Asiacommunistains habitent souvent dans d'énormes villes-ruches.

Les Plantes

Les plantes cultivées ont pris des aspects nouveaux, mutants, qui furent quelquefois bénéfiques. Certaines plantes sauvages mutèrent comme les animaux. La plupart des végétaux resta fondamentalement identique.

La Technologie

Elle continue à progresser et nombreuses sont les merveilles technologiques dans le monde dù Tragique Millénaire. Cependant la science est beaucoup moins accessible qu'au-

jourd'hui. Les gens ordinaires vivent sans rien utiliser de plus compliqué qu'une poulie, alors que les scientifiques (souvent appelés sorciers) conservent jalousement leurs secrets. Certains aspects de la technologie ont été perdus, et ne sont plus accessibles aux habitants du Tragique Millénaire. Il ne semble rester aucune arme nucléaire (à moins que l'Asiacommunista n'en détienne encore quelque unes). Les armes à feu sont oubliées, et ont été remplacées par des arbalètes, des arcs et des épées. Toutefois, des armes à portée limitée évoluées ont été créées, comme par exemple les lances feu.

Chronologie des Evénements

Tirée des romans de Hawkmoon

Tout bon maître de jeu à Hawkmoon doit posséder des notions de base concernant les événements qui se déroulent dans les livres. Chacun des événements présentés ci-dessous comporte d'abord sa date, l'abréviation du titre du roman dans lequel il est décrit, et enfin un résumé de ce qui s'est déroulé. Les abréviations utilisées sont les suivantes :

JN : Le Joyau Noir
DF : Le Dieu Fou
EDA : l'Epée de l'Aurore
SDR : Le Secret des Runes
CCA : Chroniques du Château d'Airain

Certaines parties de "Le champion de Garathorm" et de "La quête de Tanelorn" ne sont pas rapportées. En effet, elles ne sont pas nécessaires au déroulement d'une campagne normale.

5296

2 octobre (JN) : Le comte Airain combat le baragouin.

3 octobre (JN) : Les Kamarguiens célèbrent le mistral dans leur festival annuel. Le baron Méliadus rend visite au comte Airain pour offrir à la Kamarg un traité avec la Granbretanne. Le comte Airain refuse poliment. Le baron poursuit cependant son séjour et courtise la fille du comte, Yisselda.

10 octobre (JN) : Méliadus tente d'enlever Yisselda de force, mais en est empêché. En partant, Méladius fait serment sur le Bâton Runique, de se venger du comte Airain.

5297

3-5 août (JN) : Le duc Dorian Hawkmoon von Köln mène une rebellion contre la Granbretanne pour venger son père et libérer son peuple. Ses forces sont massacrées et il est capturé.

12 août (JN) : Méliadus ourdit un complot contre la Kamarg en se servant de Hawkmoon comme instigateur.

28 août (JN) : Le Joyau Noir est implanté dans le crâne de Hawkmoon, afin de s'assurer de sa loyauté.

1er septembre (JN) : Après avoir inventé une couverture à Hawkmoon, on l'envoie en ornithoptère jusqu'à Deauvre. Là, on lui donne un cheval et on l'envoie accomplir sa mission. Ce soir là, Hawkmoon aperçoit le Guerrier d'Or et de Jais comme dans un rêve.

4 septembre (JN) : Hawkmoon arrive au château d'Airain, où on lui fait bon accueil. Ce soir là, il voit à nouveau le Guerrier d'Or et de Jais.

5 septembre (JN) : Hawkmoon se promène avec Yisselda et songe à l'enlever, comme le demande le plan de Méliadus. Cependant, il ne peut s'y résoudre. Le comte Airain et Noblegent emprisonnent le pouvoir du Joyau, libérant ainsi Hawkmoon du contrôle de la Granbretanne.

13 novembre (JN) : Les troupes granbretonnes se rassemblent pour envahir la Kamarg.

14-16 novembre (JN) : Hawkmoon avec l'aide de quelques soldats, détourne l'attention de l'armée granbretonne sur le terrain, et donne ainsi l'avantage tactique à la Kamarg.

17 novembre (JN) : Hawkmoon parvient presque à tuer Astrovak Mikosevaar dans une escarmouche opposant les Kamarguiens à l'ordre des Vautours.

26 novembre (JN) : Les deux camps s'engagent dans la bataille. L'arsenal des tours détruit beaucoup de Granbretons. Hawkmoon tue Mikosevaar. La Granbretanne doit reculer, vaincue. Hawkmoon et Yisselda célèbrent leurs fiançailles.

27 novembre (JN) : Hawkmoon se met en route pour la Perse afin de trouver le sorcier Malagigi qui peut lui retirer le Joyau Noir.

5 Décembre (JN) : Oladahn, par ignorance, tire sur le flamant que monte Hawkmoon. Celui-ci se blesse dans sa chute. Hawkmoon et Oladahn deviennent amis.

6 Décembre (JN) : Hawkmoon et Oladahn partent pour la Perse à dos de chèvres.

8 Décembre (JN) : Ils rencontrent la caravane d'Agonosvos. Hawkmoon est capturé. Oladahn le délivre puis ils sortent vainqueurs d'un combat contre Agonosvos. Ils s'emparent de chevaux et s'embarquent sur un navire pour la Turkia.

5298

15 Janvier (JN) : Hawkmoon et Oladhan arrivent en Perse et sont attaqués par des Loups de Granbretanne. En mauvaise posture, ils sont sauvés par le Guerrier d'Or et de Jais.

23 Janvier (JN) : Le Guerrier prend congé d'eux lorsqu'ils arrivent à Hamadan, où la Reine Frawbra combat son frère Nahak l'usurpateur. Ils quittent la ville pour se joindre à elle et pour l'aider à libérer Hamadan des mains de Nahak et de ses alliés granbretons. Ils sont aidés dans cette tâche par le Guerrier d'Or et de Jais. Malagigi refuse d'aider Hawkmoon tant que les Granbretons ne seront pas chassés. Le Joyau Noir commence à regagner son pouvoir de façon inquiétante, et Hawkmoon utilise le heaume d'Agonosvos pour le contenir. Hawkmoon se bat contre Méliadus, et il est vaincu. Toutefois, Méliadus perd connaissance puis disparaît un peu plus tard. On le croit mort.

Du 25 Janvier au 3 Février (JN) : Malagigi construit une nouvelle machine du Joyau Noir alors que Hawkmoon est dans le coma.

4 Février (JN) : Le Joyau Noir est désactivé. Hawkmoon le conserve comme symbole de sa haine pour le Ténébreux Empire. Hawkmoon et Oladhan repartent pour l'Europe.

Février-Mars (DF) : Hawkmoon et Oladhan, en chevauchant vers le port de Tarabulus d'où ils espèrent pouvoir s'embarquer pour la Kamarg, se perdent dans le désert de Syrie.

19 Mars (DF) : Hawkmoon et Oladhan, pratiquement morts de soif, découvrent la cité perdue de Soryandum. Les troupes du Ténébreux Empire s'y trouvent et les capturent. Ils sont sauvés tous les deux par le Peuple des Ombres de Soryandum. Hawkmoon l'aide à récupérer un dispositif qui permet de déplacer Soryandum sur un autre plan. Hawkmoon et Oladhan se battent contre la Bête Mécanique, parviennent à

l'aveugler, s'emparent du dispositif et s'échappent. La Bête les poursuit jusqu'à Soryandum et se met à tuer les Granbretons. Soryandum est envoyée sur un autre plan avec le Peuple des Ombres, laissant derrière lui Hawkmoon, Oladhan, les Granbretons, la Bête Mécanique et un deuxième dispositif. Hawkmoon et Oladhan s'échappent grâce à cette seconde machine et suivent l'Euphrate en direction du Nord jusqu'en Turkia.

27 Mars (DF) : Ils arrivent à Birachek en Turkia, où ils se joignent à une caravane de marchands faisant route vers la Mer Noire.

30 Mars (DF) : Les deux hommes s'embarquent sur le navire marchand, la Sémillante et font voile vers la Crimée. Le navire sauve des naufragés qui sont en fait des Granbretons de l'Ordre du Sanglier, menés par Huillam d'Averc. D'Averc tue ses compagnons et semble très reconnaissant envers ses sauveteurs.

31 Mars (DF) : La Sémillante est attaquée par le navire du Dieu Fou, mais sort victorieuse du combat. Oladhan découvre une main momifiée avec l'anneau de Yisselda. Les compagnons interrogent un guerrier fou ayant survécu (il est redevenu sain d'esprit) et s'aperçoivent qu'il avait été drogué pour commettre des crimes abominables. Ils font voile vers Simferopol et vendent le trésor du Dieu Fou.

4 Avril (DF) : A bord du bateau du Dieu Fou, ils font voile en direction de Kerch.

13 Avril (DF) : Ils découvrent le véritable capitaine du navire du Dieu Fou. Ils capturent le Capitaine Shagarov et l'interrogent. Ils se rendent compte alors que toutes les jolies femmes capturées par le navire du Dieu Fou sont offertes au Dieu Fou. Ils s'embarquent pour l'Ukranie dans un petit esquif.

14 Avril (DF) : Ils atteignent les côtes de la Crimée et rencontrent le Guerrier d'Or et de Jais, qui leur parle de Yisselda et de l'Amulette Rouge. Les quatre hommes chevauchent vers le repaire du Dieu Fou.

17 Avril (DF) : Les héros franchissent le Pont de la Vie.

22 Avril (DF) : Ils parviennent au Château du Dieu Fou et échappent à une armée de ses serviteurs. Ils sauvent Yisselda et tuent le Dieu Fou. Le Guerrier d'Or et de Jais donne l'Amulette Rouge à Hawkmoon et prend la machine du Peuple des Ombres. Tous, sauf le Guerrier, font route en direction de l'Europe dans un grand chariot tiré par des jaguars mutants aux ordres de Hawkmoon.

29 Avril (DF) : L'Ordre du Morse du Ténébreux Empire attaque le groupe mais est vaincu lorsque Hawkmoon libère ses jaguars mutants.

30 Avril (DF) : Déguisés en moines, ils s'abritent dans une taverne et sont contraints de combattre des Sanglier pour sauver une jeune fille. Ils s'emparent des armes des Sanglier et continuent vers la Kamarg.

2 Mai (DF): Ils traversent la Tchequie et affrontent une armée Granbretonne. Oladhan, Yisselda et Hawkmoon sont capturés par D'Averc, qui feint de les trahir. Ils sont amenés devant Méliadus puis enchaînés.

16 Mai (DF) : Les forces qui les ont capturés rejoignent les forces principales en Kamarg. D'Averc aide ses compagnons à s'évader puis ensemble ils traversent les lignes ennemies jusqu'au château d'Airain.

17 Mai (DF) : Le comte Airain est cloué au lit, mais la vue de ses amis le remet sur pieds. Les tours s'écroulent. Hawkmoon et Yisselda se marient.

18 Mai (DF) : La bataille s'engage. Le Guerrier d'Or et de Jais restitue la machine du Peuple des Ombres. Les héros mettent la machine en marche et la Kamarg change de plan, laissant les Granbretons derrière elle.

5299

5 Mars (EDA): Hawkmoon surprend un étranger portant un masque en cuir en train d'errer dans les marais. Il le fait prisonnier, et découvre que cet homme est Elvereza Tozer, un célèbre dramaturge granbreton. Au château d'Airain, le Guerrier d'Or et de Jais apparait et leur apprend que l'un des anneaux de Tozer possède des facultés permettant de changer de plan. Hawkmoon et d'Averc décident de voyager jusqu'à Yel, afin de trouver Mygan, le créateur de l'anneau de Tozer ainsi que d'un autre, similaire, donné par le Guerrier.

12 Mars (EDA) : Deux émissaires d'Asiacommuniste apparaissent au port de Londra.

13 Mars (EDA) : C'est à Méliadus que revient la tâche de divertir les émissaires, tout en essayant de déterminer quelles sont les forces de leur pays.

14 Mars (EDA): Une grande fête est donnée en l'honneur des émissaires, qui ne donnent aucun indice d'importance sur leur pays. Ils se retirent assez tôt durant le bal.

15 Mars (EDA): Taragorm montre à Méliadus certaines de ses expériences sur le temps. Flana découvre que les deux émissaires ne sont autres que d'Averc et Hawkmoon déguisés, arrivés là grâce aux anneaux. Flana s'éprend de d'Averc et aide les deux amis à s'échapper de Yel sur son ornithoptère.

16 Mars (EDA) : Méliadus se fait vertement reprocher par le Roi Huon d'avoir laisser s'échapper les deux émissaires, et le duc prépare sa revanche.

20 Mars (EDA) : Hawkmoon et d'Averc atteignent le repaire de Mygan et y retrouvent Méliadus qui, à la suite d'un combat, parvient à les capturer. Mygan les relâche et ils voyagent jusqu'en Amérihk où Mygan meurt de ses blessures, après leur avoir dit de trouver Narleen et l'Epée de l'Aurore. Les deux compagnons voient une étrange sphère s'approcher à l'intérieur de laquelle se trouve Zhenak-Teng, qui les emmène jusqu'à Teng-Kampp.

21 Mars (EDA) : Les charkis attaquent Teng-Kampp. Zhenak-Teng est tué, et Hawkmoon s'échappe dans la sphère. Ils voyagent jusqu'à la rivière Sayou et la suivent vers le sud.

22 Mars (SDR) : Méliadus part de Yel et retourne à Londra. Huon le rabroue durement et Méliadus commence à organiser une rébellion.

23 Mars (EDA) : Hawkmoon et d'Averc construisent un radeau et descendent la Sayou.

27 Mars (EDA) : Une galère pirate les fait prisonniers et les enchaînent aux bancs de nage..

28 Mars (EDA) : En tentant de s'évader, les deux compagnons capturent le capitaine Valjon et le gardent prisonnier jusqu'au matin, en donnant l'ordre de ramer vers les côtes les plus proches.

29 Mars (EDA) : Les pirates tentent de redevenir maîtres à bord, mais le navire est lui-même attaqué par celui de Pahl Bewchard, l'ennemi juré de Valjon. Hawkmoon et d'Averc font route avec Bewchard jusque chez lui à Narleen.

30 Mars (EDA) : Bewchard est attaqué par des pirates et emmené à Starvel, la place forte des pirates. Hawkmoon et d'Averc escaladent les murailles de Starvel et découvrent le Temple de Batach Gerandium. Les seigneurs pirates les font prisonniers. Ils sont attachés aux côtés de Bewchard pour être

offerts en sacrifice, mais le Guerrier d'Or et de Jais apparait et les libère ; il se bat contre Valjon et ses hommes pour l'Epée de l'Aurore. Hawkmoon utilise l'Epée pour invoquer la Légion de l'Aurore. Les pirates sont vaincus et les quatre s'échappent. Bewchard leur donne un navire et des hommes pour qu'ils puissent rentrer en Europe.

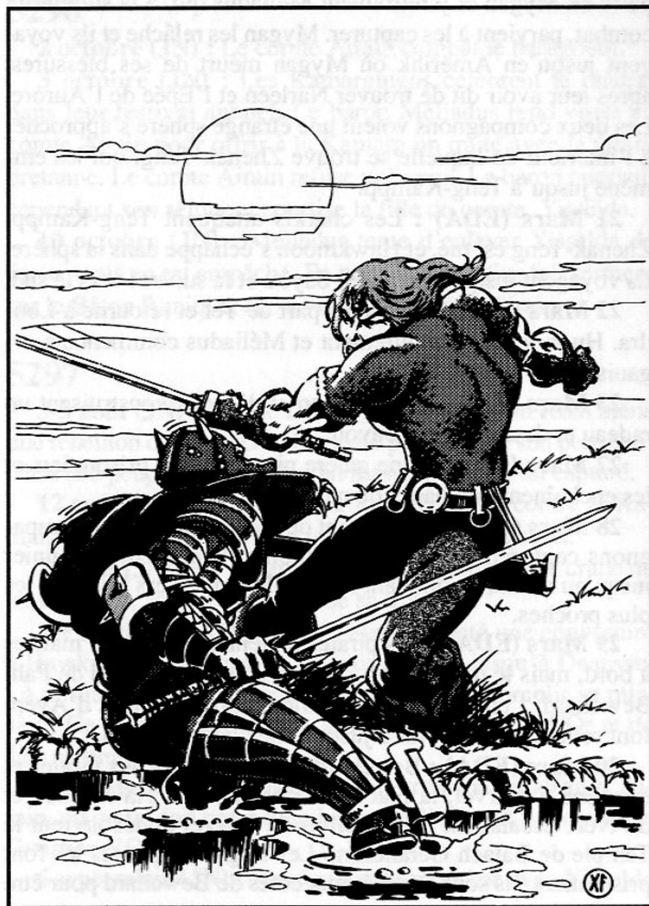
1er Avril (EDA) : Ils se préparent à partir. Le Guerrier d'Or et de Jais conseille à Hawkmoon de naviguer jusqu'à Dnark pour trouver le Bâton Runique. Hawkmoon est d'accord, mais lorsque le Guerrier d'Or et de Jais les quitte, il met le cap sur l'Europe, ne voulant pas avoir affaire à un objet mythique.

8 Avril (SDR) : Le navire de Hawkmoon fait naufrage sur une île rocheuse dans des circonstances mystérieuses. Avec d'Averc, il rencontre Orland Fank, qui les prend à bord de son esquif et les emmène à Dnark.

9 Avril (SDR) : Ils arrivent à Dnark et rencontre Jehamiah Cohnahlias. Au cours d'un banquet, ils rencontrent Shenegar Trott de Granbretanne.

10 Avril (SDR) : Trott attaque Jehamiah et les Grands Bienheureux emmènent Hawkmoon et d'Averc jusqu'au Bâton Runique. Fank et le Guerrier d'Or et de Jais leur viennent en aide. Hawkmoon utilise la Légion pour vaincre les Faucons de Trott ; le Bâton Runique est sauvé mais le Guerrier d'Or et de Jais est tué par Trott. Hawkmoon tue Trott. Jehamiah demande à Hawkmoon d'emporter le Bâton Runique en Europe et d'en faire son emblème. Les Grands Bienheureux les ramènent en Kamarg en l'espace de quelques minutes. Méliadus complote avec Flana en vue d'assassiner Huon et de proclamer Flana reine. Tozer et Taragorm découvrent le moyen d'atteindre la Kamarg à travers les plans.

11 Avril (SDR) : Méliadus met son plan de rébellion en action et projette l'attaque de Londra avec l'aide des Ordres du Loup et du Vautour. Hawkmoon apprend qu'il va bientôt être père.



13 Avril (SDR) : Méliadus attaque le palais. Huon et Méliadus rappellent à Londra leurs troupes respectives dans un combat pour le trône. A minuit, la pendule squelette de Taragorm ramène la Kamarg dans le monde réel.

14 Avril (SDR) : Orland Fank apparaît en Kamarg avec les Heaumes Miroirs, et les héros se préparent partir pour Londra. Hawkmoon, le comte Airain, Oladhan, d'Averc, Noblegent et Yisselda réclament chacun un heaume.

17 Avril (SDR) : Taragorm meurt au moment où le canon à acide de Kalan explose. Le palais s'effondre et le globe de Huon est détruit par Méliadus. La moitié des forces combattantes de Granbretanne est anéantie. Flana est couronnée reine. Les héros arrivent avant que Méliadus n'ait le temps de partir pour la Kamarg. La légion de l'Aurore massacre les derniers soldats granbretons. Le Joyau Noir est réactivé. Oladhan, le comte Airain et Noblegent sont tués, ainsi que d'Averc, au grand chagrin de Flana. Hawkmoon tue Méliadus et s'écroule sous la douleur causée par le Joyau. Flana fait cesser les combats et oblige Kalan à ôter le Joyau du crâne de Hawkmoon. Elle jure que plus jamais la Granbretanne ne menacera le monde.

5299 - 5304

(CCA) : La Kamarg et le château d'Airain se rétablissent. Yisselda donne deux enfants à Hawkmoon: Manfred et Yarmila. La plupart des pays d'Europe deviennent des républiques. Flana ordonne à tous les Granbretons d'abandonner leur masque et leur ancien mode de vie. La majeure partie de Londra est rasée puis reconstruite. La Granbretanne apprend l'agriculture et pourvoit à ses besoins sans pour cela entrer en guerre.

5304

3 Octobre (CCA) : Le fantôme du comte Airain se met à hanter les marais. Hawkmoon le rencontre et se retrouve nez à nez avec un comte Airain en chair et en os, mais de vingt ans trop jeune. Le comte explique à Hawkmoon qu'un oracle lui a ordonné de le tuer. Ils se séparent amis.

4 Octobre (CCA) : Une lettre de Flana arrive au château. Elle explique que le culte des porteurs de masques semblent renaître en Granbretanne, jurant de reformer l'empire. Hawkmoon retourne dans les marais pour y rencontrer les "fantômes" du comte Airain, de d'Averc, Noblegent et Oladhan, qui lui parlent de la pyramide de l'Oracle. Hawkmoon comprend qu'ils sont en fait ses amis, mais revenus de périodes passées où ils manquèrent de peu de mourir. Hawkmoon reconnait la voix de l'Oracle comme étant celle du Baron Kalan.

5 Octobre (CCA) : Les cinq amis se dirigent vers Soryandum pour demander l'aide du Peuple des Ombres afin de retrouver Kalan.

7 Octobre (CCA) : Ils paient leur traversée à bord du Reine de Roumanie et font voile vers le sud.

11 Octobre (CCA) : La pyramide de Kalan apparait sur le bateau. Oladhan l'attaque et est renvoyé dans le passé, au moment de sa mort. La pyramide disparaît.

13 Octobre (CCA) : Ils débarquent à Behruk et partent dans le désert de Syranie à dos de chameaux.

20 Octobre (CCA) : Les amis de Hawkmoon affrontent à nouveau la pyramide et d'Averc est renvoyé dans son passé.

La Bête Mécanique attaque les trois survivants. Soryandum réapparaît d'un autre plan et le Peuple des Ombres détruit sa propre création. Il localise le laboratoire de Kalan dans une autre dimension, une mauvaise copie de l'ancienne Londra. Kalan réapparaît, et, après une discussion, renvoit Noblegent à son passé. Hawkmoon et le comte Airain suivent Kalan jusqu'à son laboratoire, où ils découvrent Huon, Méliadus, Mikosevaar, Trott et d'autres semblant plongés dans une sorte de catalepsie. Ils capturent Kalan et découvrent que son plan est de créer une nouvelle Granbretanne en faisant vivre une deuxième fois les personnes qui y vécurent dans le passé. Taragorm sauve Kalan et emmène Airain et Hawkmoon à une assemblée du culte des masques, dans la véritable Londra. Le comte Airain dupe les Granbretons et tue Taragorm. Avec sa mort, le vent-du-temps se met à souffler et renvoie chacun chez soi à la bonne époque. Hawkmoon revient à la bataille de Londra, où il sauve le comte Airain de sa mort.

21 Octobre (CCA) : Hawkmoon est tiré du marais. Il se rend compte que, durant ces cinq dernières années, il avait perdu la raison. Le comte Airin a survécu à la bataille de Londra, mais Yisselda est morte à sa place. Ses enfants n'ont jamais existé.

Le Champion de Garathorm

Ces deux derniers livres, Le Champion de Garathorm et la Quête de Tanelorn sont résumés brièvement. Leur action se déroule largement au-delà du monde d'origine de Hawkmoon.

Deux ans se passent et Hawkmoon, sorti de sa folie, a perdu la volonté de vivre. Alors que le comte Airain est en voyage à Londra, Katinka von Bak, une célèbre guerrière et amie du comte Airin, visite la Kamarg. Elle parle d'une armée au-delà des montagnes qui menace l'Europe, et parvient à convaincre Hawkmoon de l'aider à espionner cette armée. En chemin pour la Bulgarie, Hawkmoon regagne graduellement ses forces. Ils rencontrent Jhary-a-Conel, qui fait quelques allusions mystérieuses sur Hawkmoon, le Champion Eternel. Dans une caverne de Bulgarie, Hawkmoon se fait assommer, et son esprit est transféré dans le corps d'une femme, Ilian de Garathorm, le Champion Eternel d'un autre plan.

Hawkmoon devient Ilian, et oublie ses propres problèmes. Garathorm est menacée par une armée qui a détruit la majeure partie du peuple d'Ilian. Après plusieurs mésaventures et échauffourées, Ilian pénètre dans sa vieille capitale et découvre Yisselda, qu'elle libère. Lorsque l'armée est vaincue, Katinka, Jhary, Yisselda et Ilian retournent à la caverne de la montagne où Hawkmoon réintègre son corps et son esprit; il retrouve Yisselda. Ilian retourne sur son monde, ainsi que les autres protagonistes.

La Quête de Tanelorn

De retour au château Airain, Hawkmoon et Yisselda décident de partir à la recherche de leurs enfants. Ils partent pour Londra mais sont séparés. Hawkmoon va sur un autre plan, où il aide Elric, Corum, et Erekose (qui sont d'autres aspects du Champion Eternel) à vaincre Agak et Gagak. A partir de cet endroit, Hawkmoon et Erekose partent à la recherche de Tanelorn, où Hawkmoon retrouve Yisselda, ses enfants et Ermizhad, l'amie d'Erekose, gardés prisonniers par l'Etre-Epée. Après beaucoup de pourparlers, Hawkmoon et Erekose acceptent de se soumettre aux exigences de l'Etre-Epée, et les prisonniers sont relâchés. Les deux héros activent alors le Bâton Runique et le détruisent. Erekose utilise l'Epée pour détruire la Balance Cosmique. L'Epée se brise durant cette opération. Cet acte provoque la mort d'Erekose, mais Hawkmoon survit et retourne sur une Terre libre désormais de toute influence divine.

Ainsi s'achève la saga du Champion Eternel





Objets Technologiques du Tragique Millénaire



Canon à Acide

Cet appareil est le fruit d'une expérience du baron Kalan, et fut utilisé durant le siège du Palais de Londra. Il s'agit d'un immense fatras, composé de fils électriques et de tubes, duquel ressort une grande cloche en forme de trompe. Trois hommes sont nécessaires pour viser, mais seulement un pour tirer. Lorsqu'on tire sur le levier de mise à feu, la machine se met à gronder, à fumer, puis une grande bulle d'acide vert extrêmement chaude s'échappe de la trompe et s'élance dans les airs en flottant. N'importe quelle matière touchée par l'acide se dissout et se dessèche, en endurant 1D100 points de dégâts. Les bulles atteignent 10 mètres de diamètre, et touchent tout ce qui se trouve dans leur périmètre. Leur durée d'existence est de 2D6 rounds, après quoi elles éclatent, et l'acide perd toute son efficacité.

Chaque fois que l'on tire au canon à acide, il existe une chance non cumulative de 1% pour que la machine explose. Si tel est le cas, l'engin vomit alors une gigantesque goutte d'acide bouillant, occasionnant 1D100 points de dégâts à toute personne se trouvant aux alentours. Le véhicule qui transporte la machine sera également détruit.

Le seul exemple connu d'un canon à acide est celui qui s'auto-détruisit durant le siège de Londra. Cependant, il se peut qu'il y en ait d'autres dans les laboratoires de Kalan.

Canon Réfrigérant

Le comte Airain découvrit de nombreux appareils extraordinaires durant ses voyages précédant sa venue en Kamarg. Le canon réfrigérant en est un exemple. Le secret du canon est détenu par la cour mystérieuse de Moscovie. Cette arme est inconnue et n'est donc pas utilisée à l'extérieur de la Moscovie et de la Kamarg.

Les canons réfrigérants sont faits de globes en verre, de couleur verte et pourpre, avec un bec en forme de cloche à une extrémité. Lorsqu'on tire, la cloche crache 1D10 petites sphères blanches qui tombent au hasard dans le périmètre visé. (Lorsque l'on utilise des figurines, le meilleur moyen de simuler l'endroit où tombent les globes est peut-être de prendre un nombre approprié de petits D6 et de les lancer doucement sur l'endroit visé. A l'endroit où tombe un dé, un globe s'est posé). De ces petites sphères émane un froid intense dans un rayon de quatre mètres. Toute créature vivante se trouvant dans le périmètre est instantanément transformée en bloc de glace, à moins qu'elle ne réussisse un jet sous DEX x 3 pour l'éviter d'un bond. Si la sphère touche directement son but, la cible se congèle immédiatement sans aucun espoir de survie.

Les canons réfrigérants deviennent vite trop glacés pour qu'on puisse toucher autre chose que le bouton de mise à feu. Ils sont fragiles, et le moindre heurt peut les casser. Si un canon se casse, toute personne se trouvant dans un rayon de 10 mètres endure 1D10 points de dégâts du au froid provoqué par les produits chimiques s'échappant de la machine. Une armure n'est d'aucune utilité contre ce type de dommages, toutefois d'épaisses fourrures ou des vêtements d'hiver peuvent protéger le personnage.

Canon Feu

Le canon feu est utilisé par la plupart des nations guerrières européennes. On s'en sert dans la défense des châteaux, montés sur des ornithoptères ou comme canon de campagne pour soutenir les armées. Les canons feux sont d'une taille assez imposante. En général un cheval est nécessaire pour tracter un de ces engins, cependant deux ou trois hommes peuvent le transporter à la main. Si le coup porte, 10D6 points de dégâts sont infligés. Un canon feu ne tire pas un faisceau de lumière laser, comme les lances feu, mais projette de petites gouttelettes de feu mortelles qui rôtissent tout ce qu'elles touchent.

Les canons feu doivent être rechargés tous les vingt coups avec des produits chimiques mortellement dangereux.

Hallucinocanon

Les hallucinocanons sont d'autres armes défensives du comte Airain. Elles sont adaptées d'appareils similaires existant en Espanyia. Ces objets massifs ont la forme d'une boite avec de grands mufles muselés dépassant d'un côté. Lorsqu'ils sont activés, les hallucinocanons envoient 1D100 délicates petites bulles bleuâtres. Celles ci s'avancent en flottant, éclatent lorsqu'elles entrent en contact avec autre chose que de l'air, et laissent s'échapper un gaz provoquant la folie.

Les personnages touchés par le gaz doivent réussir un jet sous INT x 1 pour ne pas voir leurs pires angoisses se manifester. Ils partiront comme des fous pour combattre leurs meilleurs amis, s'enfuiront en hurlant, ou tomberont dans un état de catalepsie. Si le jet de résistance est une maladresse, la personne affectée meurt. Une fois la victime éloignée de l'endroit toxique pendant plusieurs heures, elle peut tenter un jet sous INT x 5. En cas de réussite, elle se remet de sa folie. Sinon, elle meurt l'écume aux lèvres.

Lorsque l'on a tiré à l'hallucinocanon, il faut le recharger et le remonter, ce qui nécessite une 1/2 heure.

Hypnoglobe

Utilisé par les anciens physiciens en anesthésie électronique, l'hypnoglobe est une petite balle de métal avec de minuscules lumières colorées incrustées sur sa surface. Le globe activé, les lumières clignotent et provoquent le sommeil. L'utilisateur du globe peut déterminer la durée de l'inconscience désirée, qui peut s'étendre de quelques minutes à plus d'un mois. Le globe doit être posé à proximité du patient, mais on ne peut pas résister à ses effets. Une certaine connaissance est nécessaire pour manipuler l'hypnoglobe. L'utilisateur doit, soit avoir appris comment s'en servir auparavant, soit réussir un jet en Connaissance de l'Electricité pour comprendre son usage.

Rayon Crocheteur

Le rayon crocheteur est un petit objet cylindrique qui ressemble à un cigare de métal. Il ouvrira n'importe quelle serrure devant laquelle il est pointé. C'est une création du Peuple des Ombres.

Amulette du Dieu Fou

Cet objet scintillant à l'aspect d'un rubis portant le signe du Bâton Runique. Son pouvoir peut être utilisé par n'importe qui. Toutefois, celui qui s'en sert trop longtemps perd la raison, seul le Champion du Bâton Runique est épargné.

L'amulette peut être utilisée pour hypnotiser toute cible se trouvant à portée de vue, à moins que celle ci ne réussisse un jet sous POU x 1. Ce pouvoir est sans effet contre le Champion du Bâton Runique.

L'amulette peut être utilisée pour rendre fou tout humain ne réussissant pas son jet sous POU x 1. Elle peut également guérir cette folie. A nouveau, ce pouvoir est sans effet contre le Champion. Les hommes et les femmes atteints de folie feront tout ce que commande le possesseur de l'amulette, même si cela les pousse au suicide. L'hypnose s'estompe seulement lorsque le possesseur de l'amulette le décide. La mort du détenteur n'a aucun effet.

L'amulette peut être utilisée pour contrôler les animaux. Cependant, à la différence des humains, les animaux contrôlés ne restent pas sous l'influence de l'amulette lorsqu'ils ont quitté son périmètre d'action. De plus, on ne peut les forcer à mettre leur vie en danger.

L'amulette ajoute également +10 à la CON et +10 à la FOR du possesseur au combat.

Machine Mentale

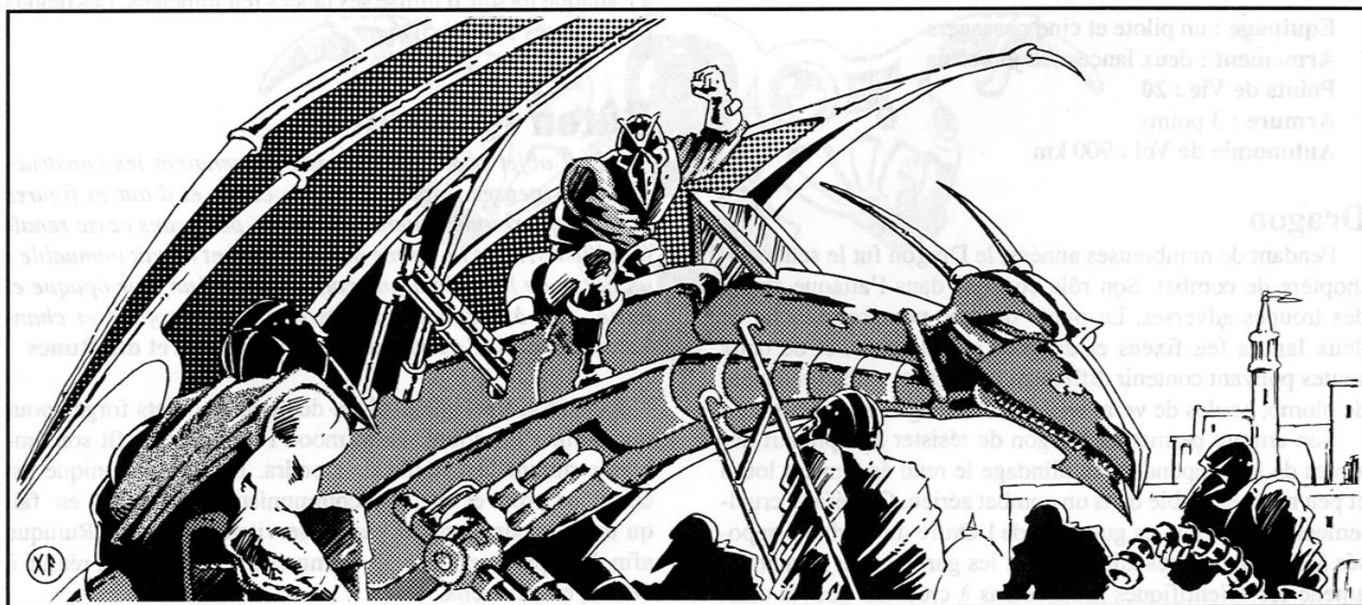
C'est une invention granbretonne. Il s'agit d'un grand appareil dans lequel on place le sujet. De fins filaments pénètrent délicatement le crâne et le cerveau de la victime. Bientôt, d'étranges hallucinations chaotiques apparaissent, entremêlées de souvenirs clés. Les visions sont contrôlées par les utilisateurs de la machine. Les hallucinations sont choisies de manière à tester les réactions et les émotions du sujet. Le résultat fournit aux scientifiques l'état mental et les conditions psychiques actuelles du sujet. Cette machine est utilisée par les sorciers-scientifiques de Granbretanne pour mener leurs expériences sur le contrôle du cerveau.

Ornithoptère

"C'était une machine d'une grande beauté, faite à l'image d'un griffon, une machine gigantesque de cuivre, d'argent, d'acier noir et d'airain, assise sur son puissant arrière train, semblable à celui d'un lion, ses ailes de quarante pieds repliées dans le dos. Sous la tête, dans le petit habitacle, était installé le pilote, le visage dissimulé par le masque d'oiseau de son ordre - l'ordre du Corbeau, qui regroupait tous ceux qui volaient - ses mains gantées reposant sur les commandes ornées de pierreries." **Le Joyau Noir**

Les ornithoptères sont des machines volantes qui volent en battant des ailes. Il s'agit d'une invention des Granbretons et ils sont uniquement utilisés par les forces armées de cette nation. Leurs formes sont variées, ils sont toujours magnifiquement ouvragés, à la manière granbretonne. Les ornithoptères de guerre sont équipés de deux lances feu, bien que certains portent des lance-fléchettes (de fines fléchettes de métal), du gaz empoisonné ou d'autres chargements aussi mortels.

Les ornithoptères utilisés par les Granbretons lors de leurs brillantes conquêtes se répartissent en quatre types qui corre-



spondent chacun à une fonction spécifique. Ces appareils exigent un entretien suivi, c'est à dire au moins une révision par mois. Son absence peut provoquer une panne qui cloue l'appareil au sol. Une telle défaillance a 10% de chances d'apparaître par mois de non entretien. La compétence utilisée dans la révision d'un ornithoptère est Connaissance de la Mécanique. Un échec sous cette compétence équivaut à une absence de maintenance. En cas de maladresse, une panne apparaît en vol...

Vautour

L'ornithoptère le plus courant est le Vautour, un appareil monoplace destiné à la reconnaissance et au transport des dépêches. Leur armement est constitué de deux lances feu fixes, pointées vers l'avant. Les vautours sont très manoeuvrables dans un combat aérien. Toutefois, la déficience du système de visée et l'absence de véritable protection les rend peu aptes à sortir vainqueurs d'un tel combat. Un Vautour peut transporter une charge maximale de 30 kg, en plus du pilote.

Equipage : un pilote
Armement : deux lances feu jumelées
Points de Vie : 20
Armure : 6 points
Autonomie de Vol : 800 km

Griffon

Le Griffon est le plus grand des ornithoptères. Il est destiné au transport de passagers et de charges importantes. Suivant les appareils, deux à cinq sièges occupent l'habitacle. Ces sièges sont amovibles. Ceux ci retirés, l'habitacle se transforme en soute pouvant accueilljr des objets de grande TAI (maximum 20) pour une charge totale inférieure à 600 kg. En dépit de deux lances feu fixes, l'absence de protection et la manoeuvrabilité quasi inexistante les rendent inaptes au combat aérien.

Les passagers d'un Griffon peuvent participer à un combat aérien. Lors d'un round de combat, chacun d'entre eux dispose d'une action d'attaque. Toutefois, un jet devra être réussi sous 2 x DEX pour réaliser cette attaque. En cas de maladresse, le personnage tombe de l'ornithoptère.

Equipage : un pilote et cinq passagers
Armement : deux lances feu jumelées
Points de Vie : 20
Armure : 3 points
Autonomie de Vol : 900 km

Dragon

Pendant de nombreuses années, le Dragon fut le seul ornithoptère de combat. Son rôle consiste dans l'attaque au sol des troupes adverses. Le pilote dispose pour cette tâche de deux lances feu fixées et dirigées vers l'avant, et de deux soutes pouvant contenir différents projectiles : flèches lestées de plomb, boules de verre renfermant des gaz toxiques etc...

Son armure permet au Dragon de résister à la plupart des armes de jet. Cependant ce blindage le rend également lourd et peu manoeuvrable dans un combat aérien. Ce défaut, cruellement ressenti par les guerriers de l'Ordre du Corbeau opposés à des adversaires ailés comme les gardians de Kamarg, a amené les scientifiques granbretons à créer un nouvel ornithoptère de combat : le Phoenix. Un Dragon peut transporter une charge maximale de 50 kg en plus du pilote.

Equipage : un pilote
Armement : deux lances feu jumelées et deux soutes à projectiles
Points de Vie : 26
Armure : 8
Autonomie de Vol : 600 km

Phoenix

Le phoenix est un ornithoptère biplace conçu afin de succéder au Dragon dans les combats aériens. Les premiers appareils de ce type apparurent en 5298. Quelques mois plus tard, tous les Dragons avaient été remplacés par des Phoenix. Ces appareils permirent aux Granbretons de reconquérir la maîtrise des cieux. Le Phoenix est en effet le plus redoutable adversaire en combat aérien. Sa manoeuvrabilité est supérieure à celle du Dragon comme son blindage constitué de métaux plus légers et plus résistants. Néanmoins, son principal avantage réside dans l'adjonction d'un copilote. Celui ci prend place dos au pilote. Une lance feu montée sur rail circulaire lui permet d'atteindre quasiment tous les angles de tir possibles. Si le pilote réussit son jet sous Piloter un Ornithoptère au début du round de combat, son copilote dispose de 1D3 - 1 actions d'attaque à l'aide de sa propre lance feu. Un double système de commande lui permet de se substituer au pilote en cas de défaillance de ce dernier.

Equipage : un pilote et un copilote
Armement : deux lances feu à longue portée et une lance feu montée à l'arrière
Points de Vie : 32
Armure : 10 points
Autonomie de Vol : 600 km

Notes concernant les différents types d'ornithoptères

- Lorsque l'adversaire d'un ornithoptère obtient une position avantageuse, le pilote de l'engin ne peut plus utiliser ses lances feu fixes.
- Un pilote d'ornithoptère bénéficie d'un bonus de + 10% à l'attaque lorsqu'il utilise ses lances feu jumelées. Les dégâts occasionnés sont de 5D6.

Bâton Runique

*"De l'objet posé sur l'estrade provenaient les constructions lumineuses. Etoiles, cercles, cônes et d'autres figures plus complexes mouraient sans cesse, pour sans cesse renaître ailleurs, mais la source qui les créaient restait immuable : un bâton de la taille d'une courte épée, d'un noir opaque et terne, qui, à certains endroits d'un bleu profond et changeant, semblait s'ouvrir sur l'infini. "***Le Secret des Runes**

Le Bâton Runique est l'un des.grands objets forgés pour maintenir l'Equilibre. Hawkmoon l'utilisa et en fit son emblème durant la bataille de Londra. Le Bâton Runique est censé se trouver en Asiacommunista. Ceci n'est en fait qu'une rumeur propagée par les serviteurs du Bâton Runique afin de le protéger des vols éventuels. Il se trouve en réalité à Dnark, en Amarehk.

Le Bâton Runique ne protège pas directement ses serviteurs. Son pouvoir principal est de générer ou de trouver des environnements convenant parfaitement à sa propre survie. Il se trouve que ces environnements sont également favorables à la survie de l'homme. Si la personne détenant le Bâton Runique se trouve dans un vortex où se fait le vide, celui ci générera immédiatement suffisamment d'air et de chaleur pour lui permettre, ainsi qu'à son serviteur, de rester en vie.

L'esprit du Bâton Runique, Jehamiah Cohnahlias, peut décider de se séparer temporairement du Bâton Runique. Cependant, il devra toujours en rester à proximité immédiate. Cohnahlias prend la forme d'un jeune garçon oriental, habillé de robes flottantes et chatoyantes. Il peut répondre à des questions concernant le futur et le passé de manière extrêmement précise.

Dans chaque plan du multivers cosmique, la Loi et le Chaos existent selon certaines proportions. Dans le Monde des Jeunes Royaumes, décrit dans le jeu Stormbringer, la Loi et le Chaos existent en proportions identiques. Sur la Terre du Millénaire Tragique, la Loi est beaucoup plus puissante que le Chaos. Il existe un plan du Chaos absolu, tout comme il existe un plan où la Loi est absolue. Le Bâton Runique fonctionne comme une "bulle" de la Balance Cosmique. Les influences de la Loi et du Chaos sont constamment maintenues en équilibre dans une sphère d'environ 1000 mètres de diamètre autour du Bâton Runique. Pour mieux comprendre ces effets, reportez vous au chapitre sur le Voyage Interdimensionnel du livret du joueur.

L'un des pouvoirs les plus impressionnants du Bâton Runique se manifeste à chaque fois qu'un homme prête serment sur lui. Prêter serment sur le Bâton Runique restreint le futur de cette personne à une ou deux éventualités : soit le serment s'accomplira totalement, soit il se retournera de manière catastrophique contre la personne ayant prêté serment. Toutefois, dans l'une ou l'autre de ces éventualités, un certain laps de temps peut s'écouler. Ainsi, le serment qu'avait prêté le baron Méliadus sur le Bâton Runique s'est finalement conclu par la destruction du Ténébreux Empire et par la mort de Méliadus lui-même.

Canon Sonique

Ceci est encore un autre procédé adapté par le comte Airain pour protéger la Kamarg. Ses canons soniques sont construits d'après les plans de ceux utilisés pour défendre la cité de Constantinople contre les pilleurs barbares turcs. Ces canons émettent un cône de son qui est très douloureux pour les humains, et fatal pour des animaux tels que les chevaux. Tout mammifère non primate sur lequel est pointé le canon sonique doit réussir un jet sous CON x 1 ou bien mourir. Les autres créatures ressentent une grande douleur et perdent 20% dans toutes leurs compétences tant que le canon est pointé sur elles.

Epée de l'Aurore

L'Epée de l'Aurore est une grande épée large qui luit d'une lumière rosée. Ce n'est pas l'une des manifestations de l'Epée du Chaos, mais une arme totalement différente. S'il s'agit d'une arme excellente (ajoutant 1D6 aux dommages causés par celui qui la manie, et augmentant ses compétences d'attaque et de parade de 10% chacune), son principal pouvoir est d'invoquer la Légion de l'Aurore.

La Légion peut uniquement être invoquée par une personne ayant reçue l'approbation du Bâton Runique. Lorsque la Légion est appelée, elle apparait de nulle part. Les guerriers la composant sont vêtus d'antiques armures baroques, brandissant des lances et des massues. Ces guerriers ont la peau foncée, et leur visage est recouvert de tatouages rappelant les peintures de guerre des Indiens des plaines d'Amérique. Ils sont enveloppés d'une aura dorée et chantent un chant funèbre alors qu'ils combattent. Seule une centaine de guerriers apparait à la fois, mais, lorsque l'un d'entre eux est tué, un autre surgit immédiatement pour le remplacer. La Légion reste en combattant fidèlement, jusqu'à la fin de la bataille, ou jusqu'à ce que son invocateur tombe, mort ou inconscient. Ainsi le seul moyen de battre la Légion est d'atteindre son invocateur.

Avant que Hawkmoon n'obtienne l'Epée, celle-ci était gardée dans le Temple de Batach Gerandium, à Starvel, cité des pirates, à l'intérieur de la ville de Narleen.





Science et Mutations du Tragique Millénaire



Invention

On trouve de nombreux appareils étranges dans le monde du Tragique Millénaire. Ceux-ci peuvent être créés en appliquant avec les précautions nécessaires, les quatre compétences scientifiques (Biologie, Chimie, Electricité et Mécanique).

Le scientifique type à Hawkmoon est très proche de la version cinématographique habituelle du savant fou. Les connaissances du Tragique Millénaire sont différentes de la science de notre 20ème siècle. Elles fonctionnent selon des principes et des paradigmes opposés. Les préceptes mêmes qui les étayent n'ont rien de commun avec les nôtres. Nombreuses sont les techniques, qui, connues au 20ème siècle, sont perdues pour les peuples du Tragique Millénaire (tout comme certains savoirs anciens, telle la taille du silex, nous sont aujourd'hui inconnus).

Toutefois, comme pour la science actuelle, tout n'est pas connu et les faits n'ont pas tous été prouvés. Les joueurs devront se référer à la liste des capacités fournie plus loin en tant que concepts fonctionnant selon les théories de l'époque. Les savants de la Granbretanne se servent de la compétence Connaissance du Monde Ancien afin d'apprendre de nombreuses rumeurs et légendes au sujet d'appareils qui possédaient ces pouvoirs. C'est ainsi qu'ils s'efforcent de les créer pour la gloire de l'Empire.

La procédure pour Inventer un objet nouveau est toujours la même :

1. Dessinez des plans et calculez les besoins du projet. Ajoutez-y des Avantages et des Désavantages à votre guise. A partir de cela, échafaudez une base de travail en indiquant les machines que vous avez l'intention de construire en premier.

2. A partir de ces plans, établissez un calendrier en indiquant à quel moment vous comptez terminer chaque machine.

3. Revoyez les projets avec le maître de jeu. Donnez-lui également votre plan de travail et votre calendrier estimatif.

4. Lancez les dés chaque fois que c'est nécessaire et communiquez les résultats au maître de jeu.

5. Le maître de jeu effectue un dernier jet de dés, en secret, pour déterminer votre degré de réussite.

Fabriquer des Appareils

S'il veut construire un appareil, le savant doit d'abord déterminer les différentes pièces qu'il désire lui donner. Il doit ensuite déterminer quelles connaissances seront utilisées pour élaborer ces pièces.

Puis il effectue un jet de compétence séparé pour chaque pièce, en utilisant les capacités scientifiques répertoriées ci-dessous. Réduisez les chances de réussite par la Difficulté Totale du projet, plus la difficulté de tout Avantage ayant été choisi. Si la difficulté totale réduit les chances de succès du savant à 0, le projet ne peut pas être mené à bien, quel que soit le résultat de ses jets de dés.

Certains appareils ne sont formés que d'une seule pièce. Un seul jet de Connaissance est alors nécessaire pour le construire. Par exemple, une armure complète destinée simplement à protéger celui qui la porte, ne nécessitera qu'un seul jet sous Connaissance de la Mécanique.

Quatre résultats possibles peuvent être obtenus sur un simple jet en Connaissance.

Maladresse : le projet réalisé échoue de manière catastrophique. Il faut tout recommencer à zéro.

Echec : le projet réalisé ne fonctionne pas. Il faut recommencer, mais l'expérience a enseigné quelque chose au personnage. Soustrayez 1D100 heures au temps nécessaire à la reconstruction de l'invention pour chaque tentative suivante.

Réussite : la pièce est construite avec succès et fonctionne correctement.

Critique : la pièce est construite avec succès. Le personnage a appris quelque chose par ses efforts. Sa compétence dans la Connaissance augmente de 1%.

Lorsque la machine est terminée, le maître de jeu devra lancer un 1D6-1 pour chaque tranche de Difficulté 100 dans l'appareil terminé. Il faudra retirer à ce jet toute Facilité éventuelle. Ainsi pour une machine possédant un total final Difficulté moins Facilité de 101, le maître de jeu devra lancer 2D6-2. Le résultat obtenu donne le nombre de Désavantages qu'il peut attribuer au projet. Ces Désavantages sont des défauts de la machine : le savant peut en prendre conscience immédiatement, mais il peut tout aussi bien ne rien découvrir jusqu'au moment où il la fera fonctionner.

Plutôt que de lancer 1D6-1, le maître de jeu peut aussi décider de donner 5 Désavantages par tranche de Difficulté 100 de la machine.

Difficulté

Certaines choses sont fondamentalement plus difficiles à construire que d'autres. La fabrication délicate de l'armature d'un ornithoptère ou la constitution du réseau de fils électri-

ques minuscules requis pour un heaume à champ de force nécessitent plus d'attention que le martelage d'une cuirasse en fer. La Difficulté de chaque capacité est soustraite à la chance de réussite du savant lorsqu'il crée l'objet. La Difficulté répertorie également un type de Connaissance: biologie, chimie, etc..., qui devra être utilisée pour créer l'effet voulu.

La Facilité (gagnée en acceptant des Désavantages) peut servir à alléger les conséquences de la Difficulté. La Facilité est ajoutée aux chances de réussite du scientifique. Cependant, les points de Facilité susceptibles d'être utilisés ne doivent en aucun cas être supérieurs à la compétence de base du savant dans la Connaissance en question. Ainsi, un savant avec une Connaissance de 50 ne pourra jamais utilisé plus de 50 points de Facilité pour un projet précis.

Coût en Energie

Quelques capacités portent une indication en coût d'énergie, qui doit être satisfait chaque fois que l'on a recours à l'appareil. Seuls les accumulateurs et les moteurs peuvent être utilisés afin de contenter ce coût en énergie. On peut prendre l'Avantage Aucun Coût en Energie pour éliminer ce problème.

Avertissement au Maître de Jeu

Les règles donnent au maître de jeu la responsabilité d'attribuer au moins 1D6-1 Désavantages à chaque appareil (et même plus pour les appareils ayant une Difficulté supérieure à 100). Les personnages ne tirent aucun bonus de ces Désavantages attribués par le maître de jeu. Seuls les Désavantages choisis par le joueur lui-même peuvent diminuer la Difficulté.

Les règles peuvent provoquer un grand nombre d'effets différents fonctionnant souvent en synergie. Les effets ne sont pas tous raisonnables et les combinaisons toutes acceptables. Lorsqu'un joueur essaie d'inventer un objet, le maître de jeu doit considérer avec soin la difficulté de la prouesse tentée et déterminer dans quelle mesure cette invention s'intègre dans sa campagne. Il peut toujours mettre son véto sur une invention proposée, en expliquant que cette machine expérimentale ne peut tout simplement pas fonctionner. Si sa campagne n'est pas encore prévue pour des aventuriers invisibles, il a tout à fait le droit de décréter que l'on ne peut pas utiliser l'invisibilité. Si vous ne voulez pas que vos aventuriers créent des machines volantes pour s'échapper à volonté, excluez-les. Si les joueurs insistent et que leur savant fou veuille néanmoins tenter l'expérience, vous pouvez tout à fait provoquer un désastre chaque fois que l'une de ces machines proscrites est utilisée. Ainsi, chaque tentative visant à utiliser la machine d'invisibilité fera perdre de l'INT de façon permanente à son utilisateur, tandis que chaque tentative pour faire voler une machine se soldera par un accident fatal.

Attention, les ajustements apportés par le maître de jeu ne sont pas là pour opprimer le joueur. Vous pouvez tout aussi bien introduire de nouvelles Capacités ou des Avantages et Désavantages originaux. Vous ne devez pas vous sentir limité par les pouvoirs et capacités inclus ici. Les capacités psioniques, les voyages interdimensionnels et même la magie sont possibles dans une campagne avancée.

Temps et Argent

Chaque tentative d'invention nécessite un certain nombre d'heures pour être accomplie. Ce nombre d'heures est égal à la Difficulté Totale du projet (moins toute Facilité éventuelle), plus 1D100. On peut considérer que chaque tranche de 50 heures représente une semaine de travail.

Si un savant désire travailler particulièrement vite sur un projet, il peut à parvenir en augmentant la Difficulté du projet. Pour chaque tranche de 10 points de Difficulté supplémentaires, il pourra diminuer le temps nécessaire à son invention de son INT en heures, jusqu'à un minimum de une heure.

Si le savant a l'intention de prendre son temps, de travailler lentement et avec soin sur un projet, il pourra soustraire son INT à la difficulté finale, par tranche de 1D100 heures qu'il rajoutera au total minimal. Il ne pourra réduire sa Difficulté que de moitié au maximum, en prenant du temps supplémentaire.

Le coût d'une création scientifique est de 100 A par points de Difficulté Final. La somme est dépensée que le projet aboutisse ou non. Certaines inventions nécessiteront au choix du maître de jeu des matériaux ou des objets bien particuliers. En ce cas, plutôt que de demander une simple somme, le maître de jeu pourra organiser toute une aventure autour de l'acquisition de ce matériel.

Taille des Inventions

Un appareil peut être grand et volumineux, ou petit et compact. Malheureusement, du fait de la nature même de la technologie du Tragique Millénaire, la norme reste les énormes appareils peu maniables. La Difficulté gagnée en s'octroyant moins de temps pour finir un appareil n'est pas utilisée pour déterminer la TAI.

Les composants biologiques ne prennent aucune TAI s'ils sont placés à l'intérieur d'une créature. Ceux qui sont placés à l'intérieur de dispositifs ont une TAI égale au 1/100 de la Difficulté, en ne tenant aucun compte des fractions ni de la Facilité obtenue par les Désavantages.

Les drogues et les potions chimiques ont une TAI négligeable.

Les dispositifs et liquides chimiques destinés à être utilisés en masse (comme de l'acide, de la peinture, des produits chimiques pour transmuter) possèdent une TAI égale au 1/50 de la Difficulté, en ne tenant aucun compte des fractions ni de la Facilité obtenue par des Désavantages.

Les dispositifs électriques ont une TAI égale au 1/20 de la Difficulté, en ne tenant pas compte des fractions ni de la Facilité obtenue grâce aux Désavantages.

Les dispositifs mécaniques ont une TAI de 1 pour chaque point de Difficulté, sans compter la Facilité obtenue par les Désavantages. Ainsi un dispositif mécanique possédant une Difficulté de 50 sera aussi gros qu'un éléphant.

Miniaturisation

Par tranche de 10 points de Difficulté ajoutée au total d'un dispositif, la TAI de celui-ci est réduite de moitié, en arrondissant les fractions au nombre inférieur. On n'utilise pas la Difficulté de la miniaturisation lorsqu'on détermine la TAI du dispositif. Si la TAI est réduite à moins de 1, la TAI du dispositif devient négligeable.

Reproduction

Lorsqu'un savant a inventé un appareil particulier, il peut enseigner sa technique à un autre savant ou érudit, qui peut à son tour construire la machine. Ce deuxième savant reçoit une Facilité de 50 pour chaque étape de l'invention. Ce bonus s'applique également à l'inventeur originel si celui-ci désire

répéter ses efforts. Si un savant a obtenu une copie d'une invention sans en posséder les instructions, il peut essayer de reproduire cette invention en recevant une Facilité de 20 à chaque étape de l'invention. Dans les deux cas, si tous les jets sont réussis, le dispositif terminé est identique à l'original, en incluant tous les Désavantages attribués par le maître de jeu et sans tenir compte du nombre de succès critiques obtenus durant la tentative de reproduction.

Liste des Capacités

ACIDE : Chimie

ACCUMULATEURS : Electricité

ADAPTABILITE : Biologie

AILES : Biologie

ARMURE : Biologie, Mécanique

ARMURE CORPORELLE : Biologie

BARRIERE D'ENERGIE : Electricité

CANON A RAYON
- Aveuglement : Electricité
- Eclair : Electricité
- Laser : Electricité
- Rayon calorifère : Electricité
- Rayon de Gravité : Electricité
- Rayon de la Mort : Electricité
- Rayon Paralysant : Biologie
- Rayon Réfrigérant : Electricité
- Rayon Siphon : Electricité

CANON- A PROJECTILEs
- Aspergeur : Mécanique
- A Balles : Mécanique
- Fléchettes : Mécanique
- Lance Flamme : Chimie
- Lance Grenades : Mécanique.

CARACTERISTIQUES AMELIOREES
- CHA : Biologie, Chimie
- CON : Biologie, Chimie
- DEX : Biologie, Chimie
- FOR : Biologie, Chimie
- INT : Biologie, Chimie
- POU : Biologie, Chimie
- TAI : Biologie.

CHAMP DE FORCE : Electricité

CHAMP NEUTRALISANT : Electricité

CHAMP D'OBSCURITE : Electricité

CHANGEMENT DE FORME : Biologie

COMBINAISON DE PROTECTION : Mécanique

COMPETENCES : Biologie

CREUSER : Biologie

CYBORG : Biologie

DEFENSE : Biologie

DETECTEUR : Electricité
- Analyse : Chimie
- Ecoute : Electricité
- Empathie : Electricité
- Infravision : Electricité
- Odorat : Biologie
- Scanner : Biologie
- Toucher : Electricité
- Vision : Electricité
- Vision de Lumière Active: Electricité

DROGUE CONTROLANT LES EMOTIONS : Chimie

FUMÉE : Chimie

GAZ : Chimie

GENERATEUR : Mécanique

GUERISON : Biologie, Chimie

IMMATERIALITE : Electricité

INFECTION : Biologie

INVISIBILITE : Electricité

IRRITANT : Chimie

MEMBRANES POUR PLANER : Biologie

OEIL DE CHAT : Biologie

PEINTURE A VAPORISER : Chimie

PIEGE : Chimie

POISON : Biologie, Chimie

REGENERATION : Biologie

RESURRECTION : Biologie

ROBOT
- Détecteurs : idem à Détecteur
- Dextérité : Electricité
- Force : Mécanique
- Manipulateurs : Mécanique
- Mouvement : idem à Véhicule
- Unité Centrale : Electricité

SAUT : Biologie

SILENCE : Electricité

SUPERNAGE : Biologie

TELEKINESIE : Electricité

TELEPATHIE : Biologie

TOILE : Biologie

TRANSMUTATION : Chimie

VAMPIRE : Biologie

VEHICULE : Mécanique
- Bateau : Mécanique
- Chenilles : Mécanique
- Creuser : Mécanique
- Jambes : Mécanique
- Points de Vie : Mécanique
- Roues : Mécanique
- Saut : Mécanique
- Vol : Mécanique
- Vol à Voiles : Mécanique.

VISION GLOBALE : Biologie

Liste des Avantages

ATTAQUE GUIDÉE
ATTAQUE SIMULTANÉE
COMBINAISON
DURÉE PROLONGÉE
FEU RAPIDE
LIBÉRATION
AUCUN COÛT D'ENERGIE
IGNORER PROTECTION
PORTÉE
RAYON
RÉFLECTION

Liste des Désavantages

ACTION RETARDÉE
EFFET DÉFAVORABLE
EFFET MANQUANT
EFFET SECONDAIRE
FAIBLE CARACTÉRISTIQUE
HANDICAP PHYSIQUE
POSSIBILITÉ D'ECHEC
POSSIBILITÉ DE DESTRUCTION
UTILISATION CONDITIONNELLE
VULNÉRABILITÉ PARTICULIÈRE

Acide

Difficulté Chimie : 20, plus 15 par 1D6 points de dégâts.

Il s'agit de créer un liquide occasionnant des dommages immédiatement après contact. On peut le conserver dans un vase à bec et le renverser sur l'un de ses adversaires, le dissimuler dans un bac derrière une porte secrète, ou encore le placer dans un canon ou fusil aspergeur. L'acide détruit une armure s'il est répandu dessus.

Accumulateurs

Difficulté Electricité : 10 par tranche de 5 points d'énergie contenus.

Un accumulateur contient une somme d'énergie déterminée, qui s'épuise au fur et à mesure qu'on la consomme. On peut le recharger en le branchant sur un générateur.

Adaptabilité

Difficulté Biologie : 40 pour adapter la créature à un environnement hostile, plus 10 pour chaque nouvel environnement ajouté au premier.

Cette capacité permet à une créature de survivre dans un nouveau milieu. Par exemple une créature peut être protégée contre les fortes radiations, le milieu aquatique, les pressions élevées, le froid extrême, le milieu terrestre (pour les créatures marines) et la chaleur tropicale (pour les créatures polaires).

Ailes

Difficulté Biologie : 50 plus 2 fois la TAI de la créature pour la capacité de base, plus 5 par tranche de 10 mètres de vitesse en un round.

Les ailes permettent à une créature de voler. La personne volant peut transporter un passager si sa FOR est au moins deux fois supérieure à la TAI du passager.

Arme Corporelle

Difficulté Biologie : égale à deux fois les dégâts maximum occasionnés. Une attaque à 1D10 une Difficulté de 20. Une attaque à 3D8 ou 4D6 une Difficulté de 48 points. Si une attaque possède un nombre défini de points de dégâts à ajouter aux dés (comme 1D8+2 ou 1D4+6), chaque point supplémentaire augmente la difficulté de 3. Ainsi, une attaque causant 1D6+6 de dégâts aura une difficulté de 30 (12 pour le jet d'1D6, plus 18 pour les supplémentaires).

Cette capacité représente des griffes, des crocs, des défenses, une queue hérissée de piquants, ou tout armement spécial que le savant désire attribuer à sa créature. Le scientifique doit spécifier, de manière très précise, en quoi consiste l'arme. Si l'arme est nouvelle pour la créature (comme par exemple une attaque par la queue pour un félin de guerre), sa compétence d'attaque sera égale à 25% plus son bonus d'attaque. S'il s'agit d'une simple modification d'une arme préexistante, la Difficulté est réduite des dégâts maximum possibles par l'ancienne forme d'attaque. Par exemple, un poing humain normal occasionne 1D3 points de dégâts. Une hausse permettant d'infliger 1D8 points de dégâts aura donc une Difficulté de 10 et non de 16 (un critique en attaque aux poings occasionnant 6 points de dégâts).

Le nombre total d'attaques que peut effectuer la créature en un round de combat reste inchangé. Si le savant désire donner à sa créature des attaques suplémentaires par round de combat, il devra prendre l'Avantage Attaque Simultanée pour chaque attaque supplémentaire.



Armure

Difficulté Biologie : 10 par point d'armure
Difficulté Mécanique : 5 par point d'armure

Connaissance de la Biologie procure à une créature préparée à cet effet, une armure de peau supplémentaire que l'on ajoute à son armure habituelle. Il peut s'agir d'une épaisse fourrure, d'une grande couche de plumes, de plaques osseuses, d'écailles ou tout simplement d'une peau épaisse comme du cuir.

Connaissance de la Mécanique permet à l'utilisateur d'élaborer une armure spéciale et améliorée. Elle est conçue sous la forme d'une armure complète et ne peut pas être portée avec une autre forme de protection. Elle peut être élaborée pour servir de blindage à un véhicule, un robot ou une machine.

Barrière d'Energie

Difficulté Electricité : 70, créant un mur de 1 mètre de hauteur et de largeur d'une épaisseur de 1 centimètre. Ce mur est situé à 30 mètres de distance de l'utilisateur. Il est opaque à la vision normale, possède 3D6 points de vie et n'affecte en rien une personne qui le touche. Chaque Difficulté supplémentaire de 3 rajoute 3D6 points de vie par section, inflige 1D6 points de dégâts (l'utilisateur choisit le type d'énergie) à un individu touchant le mur, une autre section de mur de 1m x 1m x 1cm ou 30 mètres à la portée. La forme du mur est celle désirée par l'utilisateur. Le mur n'a pas besoin de toucher une surface pour exister.

Coût en Energie : 1 point pour maintenir une section de mur de 1m x 1m x 1cm pendant un tour entier.

Cette capacité permet de créer un mur de force. La hauteur et la largeur des segments peuvent être modifiés individuellement si le mur conserve la même surperficie. Par exemple, un

segment de mur pourra faire 50 cm de large et 2 mètres de haut. Une fois formé, le mur est immobile.

Canon à Rayons

Un canon à rayons peut tirer des éclairs, des rayons de force, ou d'autres types d'énergies similaires. Il fonctionne grâce à un accumulateur et les dégâts occasionnés par un canon à rayons peuvent être réduits en utilisant moins d'énergie dans une attaque donnée. Par exemple, un canon réfrigérant de 3D6 peut être utilisé pour projeter un rayon de 2D6 ou 1D6, ce qui économise par là-même les accumulateurs de l'arme.

La chance de base de toucher une cible avec un canon d'un certain type est égal à 10% + le bonus d'Attaque de l'utilisateur. Ce pourcentage peut être progressé par expérience. Toutefois, chaque type de canon nécessite le développement d'une compétence particulière. Si l'on miniaturise le canon, celui ci deviendra tout simplement un fusil original.

Un canon à rayons doit être conçu de façon à utiliser l'une des attaques spéciales décrites ci-dessous:

Aveuglement :

Difficulté Electricité : 50, plus 5 par 1D6 points de puissance, plus 5 par 10 m de portée.

Coût en Energie : 1 point par tir.

Si la victime est touchée, elle doit réussir un jet sur la Table de Résistance en opposant sa CON à la puissance de l'aveuglement. En cas d'échec, elle est aveuglée pendant un round de mêlée. L'armure n'apporte aucune protection. Une victime aveuglée ne peut pas utiliser d'armes de jet. De plus, toutes ses attaques et parades au corps à corps sont réduites de 75%. Une attaque par Aveuglement peut prendre des formes multiples, allant d'un fantastique déploiement de lumière à la modulation subsonique.

Eclair

Difficulté Electricité : 50 plus 10 par 1D6 points de dégâts, plus 5 par 10 m de portée.

Coût en Energie : 1 point par 1D6 points de dégâts.

En plus des dommages, une attaque par éclair possède 10% de chances par D6 de dégâts causés, d'endommager ou de détruire les mécanismes d'une machine actionnée ou contrôlée par électricité.

Laser

Difficulté Electricité : 40 plus 10 par 1D6 points de dégâts, plus 2 par 10 m de portée.

Coût en Energie : 1 point par 1D6 points de dégâts.

En plus des dommages, un laser peut être utilisé pour percer des trous ou couper des objets en deux, comme des arbres, des fils métalliques...

Rayon Calorifère

Difficulté Electricité : 50 plus 10 par 1D6 points de dégâts, plus 5 par 10 m de portée.

Coût en Energie : 1 point par 1D6 points de dégâts.

En plus des dommages, ce rayon possède 10% de chances par D6 de dégâts causés de détruire, faire fondre ou enflammer tout matériau non animé sensible à la chaleur.

Rayon de Gravité

Difficulté Electricité : 70 plus 5 par 1D6 points de TAI ajoutés à la cible, plus 10 par 10 m de portée.

Coût en Energie: 1 point par 1D6 points de TAI ajoutés.

Toute personne touchée par un rayon de gravité voit sa TAI augmenter. Celle ci redevient normale au rythme de 1D6 points par round de mêlée. On peut utiliser plusieurs fois le pouvoir sur la même cible afin de cumuler les points ajoutés. La TAI augmentée n'affecte que le poids. Elle ne modifie pas les points de vie, les bonus aux dégâts ou le bonus de Discrétion de la cible.

La cible perd 25% dans toutes ses compétences de Combat et d'Agilité si sa nouvelle TAI atteint le double de son ancien poids. Si elle est égale au triple, la victime perd 50% dans toutes ces compétences. Pour un poids quatre fois supérieur, ce sera -75% et ainsi de suite. Le mouvement de la cible est réduit de moitié si son poids est doublé, des trois quarts si son poids est triplé, etc...

Rayon de la Mort

Difficulté Electricité : 50 plus 3 par point de puissance, plus 5 par 10 m de portée.

Coût en Energie : 1 point par point de puissance.

Lorsque le faisceau touche son but, sa puissance est opposée au POU de la cible sur la Table de Résistance. L'armure ne procure aucune protection. Si le POU de la cible est vaincu, celle ci meurt. Sinon le rayon n'a aucun effet.

Rayon Paralysant

Difficulté Biologie : 70 plus 5 par 1D6 points de puissance, plus 5 par 10 m de portée.

Coût en Energie : 1 point par 1D6 points de puissance.

Si l'attaque porte, opposez la puissance obtenue aux dés à la CON de la cible sur la Table de Résistance. En cas de réussite, la victime ne peut ni bouger, ni agir jusqu'à ce qu'elle se libère de la paralysie en réussissant un jet sous une fois sa CON. Elle a droit à une tentative par round. La paralysie peut immobiliser la cible sur place ou tout simplement la faire s'effondrer. Les capacités de réflexion de la victime ne sont pas touchées, seuls son mouvement et ses actions sont rendus impossibles.

Rayon Réfrigérant

Difficulté Electricité : 80 plus 10 par 1D6 points de puissance, plus 5 par 10 m de portée.

Coût en Energie : 1 point par 1D6 points de dégâts.

En plus des dommages, ce rayon possède 10% de chances par D6 de dégâts causés, de faire voler en éclats les objets inanimés.

Rayon Siphon

Difficulté Electricité : 70 plus 10 par 1D6 points perdus dans les caractéristiques choisies.

Coût en Energie : 1 point par 1D6 points perdus.

Ce rayon diminue l'une des caractéristiques de la cible (comme la FOR, l'INT, etc...). La caractéristique affectée est choisie au moment de la conception de l'arme. Si la FOR, la CON ou le POU sont réduits à 0 ou moins, la victime meurt. Une TAI réduite à 0 la fait disparaître de ce monde. Une INT de 0 la transforme en légume et une DEX de 0 la paralyse. Un CHA de 0 la rend tout simplement extrêmement hideuse.

Normalement, une victime récupère des effets du rayon siphon au rythme d'un point par heure.

Canon à Projectiles

Ces canons tirent des balles solides, des bombes de gaz, des fléchettes empoisonnées, des jets de liquide (enflammés



si possible), etc... La chance de base de toucher une cible avec un canon particulier est égale à 10% + le bonus d'Attaque de l'utilisateur. Ce pourcentage peut progresser par expérience. Toutefois, chaque type de canon nécessite le développement d'une compétence particulière. Les canons peuvent être utilisés pour projeter une attaque de type chimique. Si l'on miniaturise le canon, celui ci deviendra un fusil original.

Les canons à projectiles possède un certain nombre de coups que l'on choisit à la création de l'arme. Les pleins dommages de l'arme sont infligés à chaque attaque.

Les canons n'occasionnent aucun dégât par eux-mêmes (ce n'est pas le fusil qui tue mais les balles !) et il faut utiliser l'un des types d'attaques suivants pour rendre l'arme efficace.

Canon Aspergeur

Difficulté Mécanique : 40 plus 20 par 10 m de portée, plus 5 par coup.

Un canon aspergeur doit être utilisé avec un type de liquide particulier pour causer des dommages. Les liquides possibles comprennent l'acide, les irritants, les peintures à vaporiser, les produits chimiques de transmutation, etc...

Canon à Balles

Difficulté Mécanique : 20 plus 10 par 1D6 points de dégâts, plus 3 par coup.

Ces fusils tirent de simples projectiles solides, comme des balles par exemple.

Canon à Fléchettes

Difficulté Mécanique : 30 plus 10 par 10 m de portée, plus 10 par 1D6 points de pénétration, plus 2 par round de munitions que peut comporter l'arme.

Ce canon tire de petites aiguilles ou des fléchettes recouvertes de poisons ou de drogues. Généralement, ces projectiles n'occasionnent aucun dégât, et une armure, aussi mince soit-elle, peut arrêter leur pénétration. Si l'arme est dotée de points de pénétration à sa création, les aiguilles peuvent infliger 1D6 points ou plus de dégâts. Ces projectiles ne peuvent que pénétrer l'armure et ne causent aucune perte en points de vie par eux-mêmes. Les fléchettes d'un fusil se combinent toujours avec l'un des effets biologiques ou chimiques suivants : Drogues Contrôlant les Emotions, Caractéristiques Améliorées (Chimie uniquement), Infection, Irritant ou Poison.

Lance Flamme

Difficulté Chimie : 30 points créent un lance flamme à un coup, occasionnant 1D6 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de 1 mètre. Rajoutez 10 points de difficulté permet d'augmenter d'un mètre le rayon d'action. Rajoutez 20 points de difficulté permet d'augmenter d'1D6 les dégâts infligés. Rajoutez 15 points de difficulté permet à l'arme de tirer un coup supplémentaire.

Lorsqu'on se sert d'un lance flamme, le feu persiste plusieurs minutes dans l'endroit touché et inflige des dommages à chaque round à toute personne restée dans le rayon.

Lance Grenades

Difficulté Mécanique : 20 plus 15 par 10 m de portée, plus 10 par coup.

Un lance grenades peut être utilisé pour projeter toutes sortes de grenades, qu'elles soient à gaz, à fumée etc...

Caractéristiques Améliorées

Ces caractéristiques améliorées simulent des traits physiques et mentaux spécialement rehaussés. Il existe une capacité par caractéristique. Connaissance de la Biologie permet d'augmenter de façon permanente les caractéristiques d'une créature particulière.

Connaissance de la Chimie permet de concevoir des drogues susceptibles d'améliorer des caractéristiques. Ces drogues peuvent théoriquement être placées dans un canon à gaz ou à fléchettes. Néanmoins, elles sont habituellemnt absorbées par voie orale ou par injection. L'effet d'une drogue ne dure qu'une heure.

L'utilisation de ces drogues peut être dangereuse. A chaque fois qu'un personnage a recours à l'un de ces dopants, opposez sa CON à la Difficulté de la drogue sur la Table de Résistance. Si le jet est réussi, on obtient les effets recherchés. Si c'est un échec, la drogue agit normalement mais lorsque ses effets se dissipent, le personnage endure 1 point de dégâts par point de caractéristique augmenté. S'il s'agit d'une maladresse, les dommages sont endurés sur le champ, avant que la drogue ne fasse effet.

Charisme

Difficulté Biologie : 30 + 15 par +1D6 en CHA

Difficulté chimie : 25 + 10 par +1 en CHA

Le charisme n'a de valeur que chez les humains et les créatures humanoïdes.

Constitution

Difficulté Biologie : 30 + 10 par +1D6 en CON

Difficulté Chimie : 25 + 5 par +1 en CON

Dextérité

Difficulté Biologie : 30 + 20 par +1D6 en DEX

Difficulté Chimie : 25 + 5 par +1 en DEX

Force

Difficulté Biologie : 20 + 10 par +1D6 en FOR

Difficulté Chimie : 25 + 5 par +3 en FOR

Intelligence

Difficulté Biologie : 30 + 20 par +1D6 en INT

Difficulté Chimie : 25 + 15 par +1 en INT

Pouvoir

Difficulté Biologie : 30 + 20 par +1D6 en POU

Difficulté Chimie : 25 + 15 par +1 en POU

Taille

Difficulté Biologie : 20 + 10 par +1D6 ou -1D6 en TAI

Pour chaque point de TAI inférieur à 4, la cible est plus difficile à toucher et à percevoir. On souffre automatiquement d'un malus de 10% dans toutes les compétences d'attaque et en Scruter.

Champ de Force

Difficulté Electricité : 80 plus 1 point par point de vie.

Coût en Energie : 1 point par tranche de 10 points de vie, maintenu pendant 1 tour complet.

Un champ de force peut être dressé pour protéger une personne ou un objet, ou encore recouvrir tout un endroit. Les champs de force sont visibles mais translucides.

La protection qu'apporte un champ de force fonctionne comme des points de vie, et non comme une armure. Une fois touchés, les points de vie du champ de force sont réduits en fonction du montant des dommages encaissés. Si un champ de force passe un round de mêlée entier sans endurer de dommages, il regagne un point de vie. S'il perd tous ses points de vie, il s'éteint et doit être réactivé par son utilisateur.

Champ Neutralisant

Difficulté Electricité : 70 pour établir un champ de 1 mètre de rayon jusqu'à 30 mètres de distance. Chaque tranche de 5 points de difficulté supplémentaires augmente la portée de 30 mètres ou le rayon d'effet d'un mètre.

Coût en Energie : 5 points par tour complet d'activation du champ.

Restrictions : le type de dispositifs subissant les effets du champ neutralisant doit être spécifié (magique, électrique, chimique).

L'appareil crée un champ d'énergie qui annule totalement les effets de certains types de dispositifs. Il est généralement conçu pour ne toucher qu'un certain type d'appareils pouvant être d'ordre magique, électrique ou chimique. Chaque fois qu'un dispositif approprié rentre dans ou est touché par le champ, il cesse de fonctionner tant qu'il n'est ressorti du champ.

Exemple : *un savant sorcier démoniaque projette un champ neutralisant électrique sur une route. Crise arrive, pétaradant bruyamment dans sa voiture mécanique, et... rien ne se passe. Cependant, si sa voiture avait été activée par une batterie électrique, celle-ci aurait immédiatement cessé de fonctionner, et le véhicule se serait arrêter. Toutefois, elle aurait très bien pu continuer à avancer en roue libre suffisamment loin pour sortir de l'autre côté du champ. Dans ce cas, la voiture aurait redémarré, et c'est un Crise fort perplexe qui aurait continué sa route.*

Champ d'Obscurité

Difficulté Electricité : 50 pour un globe d'un mètre de rayon pouvant être projeté jusqu'à 30 mètres de distance pendant un round de mêlée. Pour chaque tranche de 5 points de difficulté supplémentaires, on peut ajouter un mètre au rayon de la sphère, un round de durée ou 30 mètres à la portée maximum de lancer.

Coût en Energie : 5 points par tour complet de fonctionnement.

Cette sphère d'énergie dresse un champ de force neutralisant toute lumière. A l'intérieur de cette masse obscure, toute personne ne possédant aucun sens spécial devra combattre avec un malus de 75% (il lui reste toujours 5% de chances de réussite au minimum).

Changement de Forme

Difficulté Biologie : 50

Il s'agit d'une opération chirurgicale modifiant la forme naturelle de la créature. La créature conserve toutes ses capacités antérieures, à moins que le traitement chirurgical n'ait été si important qu'il les ait supprimées. Par exemple, un oiseau auquel on a donné une forme de poisson ne pourra plus voler, ses ailes étant devenues des nageoires. Cependant, il respirera toujours à l'air libre et se noiera si on ne lui donne pas la capacité Adaptabilité : Respirer sous l'Eau.

Combinaison de Protection

Difficulté Mécanique : 40 pour une bonne combinaison protégeant contre un type d'environnement hostile, plus 20 pour chaque environnement supplémentaire contre lequel la combinaison apportera une protection.

Cette capacité permet au savant de créer une combinaison ou un masque spécial qui le protégera d'un milieu hostile. Il peut s'agir d'un milieu aquatique, de radiations, de températures extrêmement basses, du vide ou d'une chaleur extrême. Une combinaison spatiale requiert deux défenses distinctes, l'une contre le vide et l'autre contre le froid intense.

Compétences

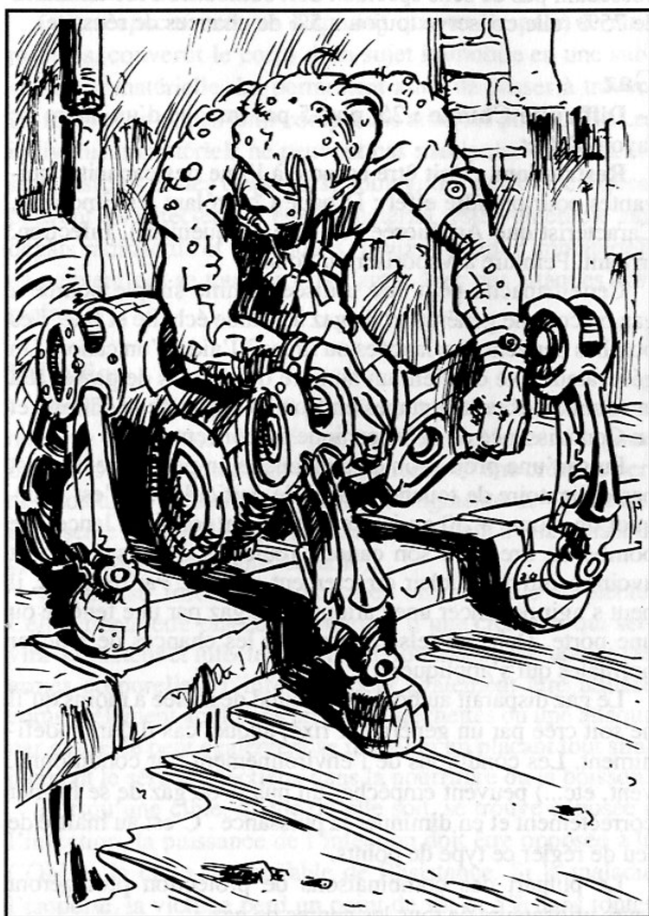
Difficulté Biologie : 5 par +1D10% dans la compétence

Cette capacité peut être utilisée pour donner à une créature conçue dans ce but, n'importe quelle compétence répertoriée dans les règles du jeu ou pour faire monter en flèche une de ses compétences à partir de son niveau de base. La compétence sélectionnée pourra toujours progresser par expérience.

Creuser

Difficulté Biologie : 30 plus 10 par mètre/round de vitesse.

Cette capacité permet à la créature de creuser, en se servant de grandes griffes, de ses dents, ou tout simplement en contractant et en étirant son corps (comme les lombrics par exemple). Le fait de creuser permet de créer un trou de la TAI de la créature. Celle ci peut, si elle le désire, laisser un tunnel derrière elle afin que d'autres puissent s'en servir. Elle peut également refermer le passage derrière elle. La créature sera capable de creuser des tunnels dans la terre ou dans tout autre matériau inanimé et peu compact. Cette capacité ne lui permet pas de creuser dans des substances plus solides, comme le bois, le ciment ou le métal.



Cyborg

Difficulté Biologie : 30

Ceci permet à l'utilisateur d'implanter un dispositif électrique ou mécanique à l'intérieur d'une créature. Un détecteur ou un fusil laser peuvent être implantés dans la créature et utilisés par celle-ci comme elle l'entend. Il faut implanter une source d'énergie pour les dispositifs fonctionnant à l'énergie.

Défense

Difficulté Biologie : 15 par 5% de réduction.

Cette capacité diminue les chances de toucher de l'adversaire et s'applique à toutes les attaques effectuée dans le round de mêlée. Cette défense peut représenter l'extrême agilité d'une créature, une couleur la dissimulant, etc...

Détecteur

Difficulté Electricité : 50 + 10 par degré de précision.

Coût en Energie : un point par activation

Il existe de nombreux types de capacités sensorielles. Celles ci sont activées par des Détecteurs. Chaque degré de précision que possède un Détecteur fournit à l'utilisateur son INT x 1 en guise de pourcentage de réussite.

Lorsqu'on utilise un détecteur possédant plus d'un type de capacités sensorielles, un seul jet doit être effectué pour déterminer s'il s'agit d'un échec ou d'une réussite.

Exemple : *Crise s'est procuré un dispositif sensoriel regroupant 5 degrés de Scanner et 3 degrés d'Empathie. Il décide de l'utiliser pour vérifier l'état de santé général d'un captif ukranien. Crise possède une INT de 15, il a donc 75% (15 x 5) de chances de réussir le Scanner et 45% (15 x 3) de chances de réussir l'Empathie. Il lance 1D100 et obtient 64. Ce score est supérieur à son pourcentage en Empathie et ce dispositif ne fonctionne donc pas. Par contre, le score est inférieur à son pourcentage en Scanner. Il peut donc lire avec précision l'état de santé de sa cible. S'il avait fait moins que 45, l'Empathie aurait aussi bien réussi que le Scanner.*

Analyse

Difficulté Chimie : 30

Cette capacité permet à un utilisateur ayant réussi son jet, de déterminer la composition et les propriétés chimiques d'une substance inconnue. Un gramme de substance est nécessaire pour pratiquer l'analyse. La substance doit être placée à l'intérieur de l'analyseur.

Ecoute

Difficulté Electricité : 40

Permet à l'utilisateur de détecter et d'interpréter des sons. Il peut être utilisé afin d'installer des micros cachés et autres appareils similaires.

Empathie

Difficulté Electricité : 70

Un utilisateur ayant réussi son jet peut connaître les émotions ressenties par la cible. La cible doit se tenir à moins de 1 mètre du détecteur. Celui ci ne peut rien déceler chez les objets n'éprouvant aucune émotion, comme par exemple les robots.

Infravision

Difficulté Electricité : 75

L'infravision donne à l'utilisateur la capacité de détecter les gradations de températures et les sources de chaleur. On peut donc tout à fait voir dans le noir en détectant la chaleur. Ce pouvoir ne procure pas une définition précise des objets.

Odorat

Difficulté Biologie : 60

Cette capacité donne à l'utilisateur une chance de détecter les odeurs émotionelles, de pister grâce aux fumets, de reconnaître et distinguer les gens grâce à leur odeur, de détecter les armes dangereuses, etc...

Scanner

Difficulté Biologie : 50

Le scanner permet à un utilisateur ayant réussi son jet de détecter les maladies, les modifications dans la chimie du corps (y compris la détection précoce d'une grossesse, s'il s'agit d'une femme), des problèmes corporels structurels (fractures de la taille d'un cheveu, etc...), des substances étrangères, des suggestions post-hypnotiques, des corps étranges embryoniques prêts à s'emparer du corps de la victime, etc...Un tour complet (5 minutes) est nécessaire pour

utiliser le détecteur, qui doit être en contact avec le corps de la cible.

Toucher

Difficulté Electricité : 70, plus 10 par tranche de 10 mètres de portée.

Cette capacité permet de détecter d'infimes différences dans la texture, le relief etc... d'un objet par simple contact. L'utilisateur a donc une chance de voir ou de lire par le toucher, de sentir l'arrivée d'une attaque au corps à corps ou par missile, de se déplacer dans l'obscurité en détectant les courants aériens, etc...

Vision

Difficulté Electricité : 60, plus 15 par 90° d'angle de vision.

Cette capacité permet à l'utilisateur de percevoir des images. On l'utilise pour les caméras et les yeux électriques. Un détecteur de vision peut être relié à l'unité centrale d'un robot afin que celui-ci devienne un garde redoutable. S'il ne reconnaît pas une personne se dirigeant sur la porte qu'il protège, il peut alors sonner l'alarme.

Vision de Lumière Active

Difficulté Electricité : 30

Cette capacité projette une lumière afin que l'on puisse voir à proximité.

Drogues Contrôlant les Emotions

Difficulté Chimie : 40, plus 15 par 1D6 points de puissance.

Ces drogues peuvent être placées dans un fusil à fléchettes, mélangées à du gaz, ou simplement ajoutées à la nourriture ou à la boisson de la victime.

Celle ci doit opposer sa CON à la puissance de la drogue sur la Table de Résistance. En cas d'échec, elle subit les effets émotionnels inspirés par la drogue. La victime peut tenter de résister à ces effets toutes les cinq minutes en effectuant un nouveau jet de résistance, opposant son INT à la puissance de la drogue. En cas de réussite, elle est libérée.

Si on injecte deux ou plusieurs drogues différentes dans une seule cible, celle-ci doit tenter de résister à chacune d'entre elles. Si elle ne parvient pas à résister à deux ou plus d'entre elles, ces drogues ne s'annulent pas automatiquement. 1D6 doit être lancé pour chaque drogue (sans tenir compte de leur puissance) à chaque round de mêlée. La drogue obtenant le jet le plus élevé contrôle les émotions de la victime durant ce round. S'il y a égalité entre deux drogues, considérez que la victime est tout simplement déroutée et immobilisée pendant ce round. Toutes les cinq minutes, elle peut tenter à nouveau de résister contre toutes les drogues envahissant son corps et finalement toutes les évacuer. Notez qu'une personne atteinte par plusieurs drogues en même temps se conduira de fort étrange façon.

Colère : pris d'une rage folle, attaque l'être animé le plus proche.

Luxure : poursuit tout objet animé le plus proche, quel que soit l'endroit où il s'enfuit.

Peur : s'enfuit, pris de panique, loin de tout être animé. S'il est acculé, lancez 1D6 : 1-3 signifie que la victime s'écroule en sanglotant de terreur, 4-6 signifie que la victime attaque comme si elle était folle furieuse.

Fumée

Difficulté Chimie : 10 plus 3 par rayon d'effet de 2 mètres, plus 3 pour chaque round de mêlée que dure la fumée.

Cette capacité crée un nuage de fumée ou de gaz opaque qui obstrue toute vision à l'intérieur du rayon spécifié. La fumée peut être créée à l'intérieur d'un générateur de fumée fixe, susceptible de transporter un nombre de charges égal à la somme des pourcentages Connaissance de la Chimie et Connaissance de la Mécanique du créateur. On peut également placer la fumée dans des grenades qui peuvent être lancées ou tirées à l'aide d'un canon.

A l'intérieur de ce périmètre obscur, toute personne ne possédant pas de sens spéciaux doit combattre avec un malus de 75% (elle conserve toujours 5% de chances de réussite).

Gaz

Difficulté Chimie : 25, plus 5 par tranche d'un mètre de rayon d'effet.

Restrictions : doit être associé à l'une des capacités suivantes pour prendre effet : Drogue Contrôlant les Emotions, Caractéristique Améliorée (Chimie uniquement), Infection, Irritant, Peinture à Vaporiser ou Poison.

Cette capacité peut être utilisée comme simple bombe à gaz ou comme générateur de gaz à grande échelle et fixe. Les bombes peuvent être lancées ou tirées à l'aide d'un canon. Un générateur fixe contient un nombre de charges de gaz égal à la somme des pourcentages en Connaissance de la Chimie et en Connaissance de la Mécanique du concepteur.

Puisqu'une projection de gaz touche un périmètre, il n'est pas obligatoire de toucher une cible particulière. C'est pourquoi on ajoute + 50 au jet de l'attaquant lorsqu'il lance une bombe ou tire avec son canon. Toutefois, l'utilisateur peut avoir besoin de toucher directement son but. Par exemple, il peut s'agir de lancer une cartouche de gaz par une fenêtre ou une porte. Dans de tels cas, ce sont les chances de toucher normales qui s'appliquent.

Le gaz disparaît au bout d'un round de mêlée à moins qu'il ne soit créé par un générateur fixe, auquel cas il dure indéfiniment. Les conditions de l'environnement (air conditionné, vent, etc...) peuvent empêcher un nuage de gaz de se former correctement et en diminuer la puissance . C'est au maître de jeu de régler ce type de points.

La plupart des combinaisons de protection protègeront leurs utilisateurs de tous les genres de gaz.

Générateur

Difficulté Mécanique : 10 par tranche de 1 point d'énergie générée par round.

Un générateur crée de l'énergie à chaque round. Celle ci peut servir à n'importe quoi mais ne peut pas être emmagasinée, à moins que le générateur ne soit relié à un accumulateur. Un générateur peut navoir la forme d'un moteur à vapeur, d'un moteur à essence, ou tout autre procédé similaire. Tous les générateurs ont besoin de carburant, celui-ci pouvant être déterminé par le créateur au moment de l'élaboration. Il peut s'agir de charbon, d'un carburant liquide ou d'énergie animale. On peut très bien imaginer un cheval faisant tourner une manivelle ou un esclave en train de pédaler afin de pomper l'énergie nécessaire au fonctionnement du générateur.

Guérison

Difficulté Biologie : 20 et **Difficulté Chimie :** 20 par 1D6 points de dommages guéris.

Les Connaissances de la Biologie et de la Chimie sont

toutes deux utilisées pour fabriquer ce type d'appareil. Ainsi, un procédé qui guérit 2D6 points de dégâts nécessite un jet en Connaissance de la Biologie à - 40 et un jet en Connaissance de la Chimie à - 40. Les jets de Connaissance modifiés doivent tous les deux être réussis, sinon l'élaboration de l'appareil échoue. Une fois achevé, l'appareil doit entrer en contact avec la cible pour agir. La guérison exige une heure entière. Lorsqu'une personne a été guérie par ce procédé, on ne peut pas utiliser à nouveau l'appareil sur elle avant au moins 24 heures.

Immatérialité

Difficulté Electricité : 100

Cette capacité crée un dispositif qui, en l'espace de cinq minutes, convertit le corps d'un sujet immobile en une substance immatérielle, lui permettant ainsi de passer à travers les murs et de ne pas tenir compte des attaques physiques. Les individus immatériels ne peuvent pas manipuler d'objets. Ils sont visibles et des dispositifs, comme des yeux électriques, peuvent les détecter. Un être immatériel reste vulnérable aux dégâts radioactifs et électriques. Deux individus immatériels ne peuvent pas se toucher l'un l'autre avec des attaques normales.

Infection

Difficulté Biologie : 30 plus 5 par tranche de 1D6 points de force d'infection, plus 5 par degré de virulence. (-1 point de vie, -5% dans toutes les compétences). Si une créature sert de vecteur à l'infection, la difficulté augmente de 15 (ce qui représente le travail supplémentaire consistant à immuniser la créature contre sa propre maladie).

On utilise Infection pour créer une maladie virulente. Celle ci peut être placée à l'intérieur d'une créature, qui servira de vecteur et infectera tout individu touché par une de ses armes corporelles. L'infection peut également être utilisée comme élément actif dans un fusil à fléchettes ou une attaque par gaz. Elle peut également se propager en plaçant tout simplement le sérum infectieux dans la nourriture ou la boisson.

Lorsqu'une cible, quelle qu'elle soit, se trouve exposée à l'infection, la puissance de l'infection doit être opposée à la CON de la cible sur la Table de Résistance. Si la maladie l'emporte, la victime perd un point de vie et 5% dans toutes ses compétences pour chaque degré de virulence de l'infection. Par exemple, une personne infectée par 3 degrés de virulence perd 3 points de vie et 15% dans toutes ses compétences. La maladie dure automatiquement une journée entière. Après la première journée, la cible peut effectuer un jet sous sa CON x 5 avec 1D100. En cas de réussite, la maladie prend fin et ses points de vie sont restaurés. En cas d'échec, le malade perd à nouveau une quantité de points de vie égale au degré de virulence (les compétences ne sont pas à nouveau diminuées). La victime pourra tenter un nouveau jet de CON le jour suivant, et ainsi de suite jusqu'àla guérison ou la mort.

Invisibilité

Difficulté Electricité : 30

L'utilisateur devient invisible. Les chances de réussite des attaques au corps à corps sont réduites de 75% pour le toucher. Une arme de jet ne peut pas atteindre un personnage invisible à moins qu'elle ne soit guidée par un sens spécial.

Irritant

Difficulté Chimie : 25, plus 15 par 1D6 points de puissance.

Il s'agit de créer un produit chimique irritant, comme par exemple du gaz lacrymogène. Ce produit doit être placé dans un canon asperseur, qui vaporisera un mince filet de liquide, ou être utilisé dans une attaque au gaz.

Si une victime se trouve exposée à l'irritant, elle doit opposer sa CON à la puissance de l'irritant sur la Table de Résistance. En cas d'échec, elle est aveuglée et ne pourra pas utiliser d'armes de jet. Toutes ses parades et ses attaques au corps à corps souffriront d'un malus de 75%. La victime est normalement aveuglée pour un tour complet, après quoi les effets s'estompent. Les produits chimiques irritants n'ont aucun effet sur les robots et sur certains animaux. Ceux ci doivent être déterminés par le maître de jeu. Les serpents, par exemple, ont les yeux protégés par une écaille transparente. Ils résistent donc fort bien à ce genre d'attaque.

Membranes pour Planer

Difficulté Biologie : égale à deux fois la TAI de la créature, plus 5 par tranche de 10 mètres par round de vitesse (il faut prendre au moins 5 points de difficulté supplémentaires, sinon la créature ne pourra pas se déplacer en planant et ne fera que descendre comme un parachute).

Cette capacité permet à la créature de se faire porter par les courants aériens en vol plané. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé par des temps rigoureux, comme par exemple un ouragan. Le planeur peut emporter un passager si sa FOR est au moins supérieure à 3 fois la TAI du passager. La créature peut s'envoler en se lançant d'une hauteur.

Oeil de Chat

Difficulté Biologie : 20, plus 5 par 10 mètres de vision.

Cette capacité permet de voir dans l'obscurité comme un chat. La créature est toujours aveuglée par des ténèbres absolues mais, s'il y a ne serait-ce qu'une infime clarté, elle pourra voir parfaitement.

Peinture à Vaporiser

Difficulté Chimie : 25 plus 10 si le concepteur désire créer une peinture qui luit dans l'obscurité. Cette peinture doit être placée dans un fusil ou un canon qui fait gicler un mince filet de liquide. On peut également la placer dans une attaque au gaz. Elle recouvrira alors tout ce qui se trouve dans son rayon d'une fine couche de peinture. Une peinture à vaporiser peut être de la vraie peinture, une teinture particulière ou tout simplement de la poudre adhésive.

La peinture à vaporiser peut servir à marquer un chemin, un objet ou une créature, ou laisser une trace continue sur le sol. Une créature invisible mais tangible peut être rendue visible si elle est touchée par le jet de peinture. Celui ci peut même être utilisé comme attaque si on tente d'asperger les yeux de l'adversaire. Toute personne touchée peut effectuer un jet sous DEX x 5, ce qui représente la vitesse à laquelle elle ferme les yeux ou tourne la tête afin d'éviter le jet de peinture. En cas d'échec, les yeux de la personne sont touchés par le jet de peinture. Celle ci ne pourra plus utiliser d'armes de jet et toutes ses attaques et parades au corps à corps souffriront d'un malus de 75%.

La peinture ne peut être nettoyée ou retirée qu'à l'aide d'un solvant adéquat et en prenant un round de mêlée entier (non engagé dans un combat) pour se nettoyer. La peinture est efficace contre n'importe quel type d'organes ou de dispositifs visuels, y compris les yeux de robots et les caméras.

Piège

Difficulté Chimie : 40 plus 5 par 1D6 points de vie.

Piège représente une bombe de colle, formée de substances chimiques fibreuses et collantes, ainsi que d'autres composants similaires. On peut la placer à l'intérieur d'une grenade, qui peut être lancée ou l'utiliser comme arme de jet à l'intérieur d'un canon.

Toute personne touchée se trouve immobilisée jusqu'à ce qu'elle puisse se libérer. Pour s'échapper, la victime doit détruire le piège en l'attaquant et en éliminant tous ses points de vie. Un ami peut venir au secours de la victime. Toutefois, si l'attaque de cette personne est un échec, elle touchera automatiquement la victime qui endurera des dommages normaux.

Si plusieurs pièges empêtrent la victime, cumulez leurs points de vie.

Poison

Difficulté Chimie ou Biologie : 20 plus 15 par 1D6 points de Virulence.

Un poison biologique peut être placé à l'intérieur d'une créature afin que celle-ci puisse infliger des piqûres ou des morsures empoisonnées. Les deux poisons, chimique et biologique, peuvent être utilisés dans des fusils à fléchettes, dans une attaque au gaz, ou tout simplement être placés dans la nourriture ou la boisson de la victime. Il existe trois types de poison : mortel, somnifère ou narcotique. On doit opposer la Virulence du poison à la CON de la victime sur la Table de Résistance.

Poison Mortel : si la victime ne résiste pas, elle endure des dommages égaux à la Virulence du poison. Si elle résiste, elle endure des dommages égaux à la moitié de la Virulence du poison.

Poison Somnifère : si la victime ne résiste pas, elle s'endort pour un nombre d'heures égal à la Virulence du poison. Si elle résiste, la victime est somnolente. Diminuez sa DEX durant un nombre de tours égal à la Virulence du poison.

Poison Narcotique : si le victime ne résiste pas, toutes ses compétences sont diminuées d'un montant égal à la Virulence du poison multipliée par 5. Si elle résiste, il n'y a aucun effet.

S'il est placé à l'intérieur d'une créature, le poison ne fera effet que si l'attaque pénètre l'armure de la cible. Généralement, le poison ne fonctionne que pour une seule arme corporelle. Si le savant désire donner à un animal plus d'une arme corporelle envenimée, il doit rajouter 10 à la difficulté totale du poison pour chaque arme supplémentaire. Par exemple, si un savant veut que les griffes des pattes antérieures de son chat mutant soient venimeuses, il doit ajouter 10 à la difficulté pour la seconde patte. S'il veut que les griffes des pattes postérieures soient également empoisonnées, il devra rajouter 30 à la difficulté totale.

Régénération

Difficulté Biologie : 50 plus 15 par point de vie régénéré par tour complet.

La régénération permet à une créature de guérir rapidement de ses blessures. Si la créature est tuée, la régénération ne peut pas la ramener d'entre les morts.

Résurrection

Difficulté Biologie : 5 par 1% de chance de réussite cumulative.

Coût en Energie : 10 par tentative.

Il s'agit de créer un grand appareil fixe, ressemblant vaguement à une boîte. Le corps que l'on veut ressusciter doit d'abord récupérer un nombre de points de vie positifs, grâce aux Premiers Soins, à la capacité Guérison ou à des moyens similaires. On place alors le corps à l'intérieur de la boite. Lorsque la machine est mise en marche, lancez 1D100 et retirez 1D6 au pourcentage du dé pour chaque heure durant laquelle la victime était morte. Si le total est inférieur ou égal aux chances de réussite modifiées de la machine, la victime ressuscite.

Si la tentative échoue, on peut effectuer un autre essai, mais il faut soustraire 1D6 (cumulatifs) aux chances de réussite pour chaque tentative. Si la chance de succès tombe en dessous de 1%, la victime ne peut plus revenir à la vie.

Robot

Les robots ne sont pas courants à l'époque du Tragique Millénaire, même s'ils ne sont pas inconnus. Un robot a besoin de FOR, d'INT , de DEX et de points de vie pour pouvoir fonctionner. Il lui faut également un système de mouvement. Utilisez les règles sur les véhicules pour calculer les capacités de mouvement d'un robot ainsi que ses points de vie.

Détecteur

Les détecteurs doivent être placés à l'intérieur du robot afin que celui ci puisse voir et entendre.

Dextérité

Difficulté Electricité : 25 par 1D6 points de DEX.

Sans dextérité, le robot ne peut effectuer que les actions les plus simples.

Force

Difficulté Mécanique : 15 par 1D6 points de FOR.

Un robot a besoin de manipulateurs pour que la FOR donnée par le savant puisse s'exercer.

Manipulateurs

Difficulté Mécanique : 30

Un robot peut avoir un ou plusieurs manipulateurs lui servant de bras. Il peut s'agir de tentacules métalliques, de bras mécaniques, de grappins à trois griffes, etc... Le savant peut doter le robot d'autant de manipulateurs qu'il le désire. Chaque manipulateur possède une FOR égale à celle allouée au robot.

Mouvement

Les systèmes de mouvement pour les robots sont identiques à ceux des véhicules. Voyez les règles sur les véhicules pour choisir un style de mouvement à votre robot.

Unité Centrale

Difficulté Electricité : 50 plus 25 par 1D6 points d'INT

Un robot a besoin d'une unité centrale pour pouvoir agir de manière indépendante. L'unité centrale d'un robot peut être utilisée seule, sans autre partie du corps. Dans ce cas, il s'agit d'un ordinateur.

Saut

Difficulté Biologie : 25 plus 5 par distance de deux mètres de saut.

Il peut s'agir de pattes postérieures conçues pour bondir, d'une queue enroulée comme un ressort ou d'autres structures semblables. Une créature qui n'est pas naturellement douée pour le saut, doit réussir un jet sous sa compétence Sauter pour atterrir sur ses pattes après un bond. La créature

peut franchir en hauteur la moitié de sa distance de saut en longueur. Par exemple, une créature qui peut franchir 10 mètres d'un bond, peut sauter 5 mètres à la verticale.

Silence

Difficulté Electricité : 50 pour une sphère d'un rayon d'un mètre qui peut être projetée jusqu'à 30 mètres de distance pendant un round de mêlée. Chaque difficulté supplémentaire de 5 ajoute un mètre au rayon de la sphère, un round de durée ou 30 mètres à la portée maximum.

Coût en Energie : 5 par tour complet de fonctionnement.

Cette capacité active un champ d'énergie qui neutralise tous les sons. A l'intérieur de la sphère, on ne peut rien entendre.

Supernage

Difficulté Biologie : 30 plus 5 par mètre par round de vitesse ajoutée.

La vitesse de natation normale dans Hawkmoon est de 5 mètres par round de mêlée. Lorsque cette capacité est intégrée à une créature aquatique pouvant déjà nager, comme un phoque ou un poisson, chaque 5 points de difficulté supérieurs aux 10 de base permet à la créature de franchir 5 mètres supplémentaires par round en vitesse au lieu d'un.

Télékinésie

Difficulté Electricité : 60 plus 2 par point de FOR télékinétique.

Coût en Energie : 1 par 10 points de FOR par tour

Chaque point de FOR télékinétique peut être utilisé pour soulever 1 point de TAI d'un objet, étendre la portée du pouvoir de 10 mètres ou déplacer l'objet à une vitesse de 10 mètres par round de mêlée. Les effets de la FOR sont déterminés au moment de l'utilisation. L'utilisateur peut se soulever lui-même grâce à cette capacité. Les chances de toucher un adversaire avec un objet sont égales à 5%. Chaque point de FOR télékinétique utilisé pour ajuster le tir rajoute 5% à cette chance de base.

Si la victime s'est agrippée à un objet fixe, afin de ne pas être soulevée dans les airs, elle peut utiliser la somme de sa TAI et de sa FOR comme le total de TAI à déplacer. Si la victime est saisie, elle peut tenter de se dégager en réussissant un jet opposant sa FOR à la FOR télékinétique.

Télépathie

Difficulté Biologie : 40, plus 15 par tranche de 10 mètres de portée.

La télépathie biologique représente les pouvoirs mentaux supra-normaux d'une créature. Pour se servir de télépathie, la créature doit vaincre le POU de sa cible avec son propre POU sur la Table de Résistance. En cas de réussite, elle pourra lire les pensées de sa victime. Celle ci doit être visible ou sinon détectée. La télépathie ne permet de lire que dans les pensées des humains. Pour lire dans les esprits des animaux, il faut un appareil conçu séparément. Si aucun point n'est dépensé pour la portée, cette capacité ne fonctionne qu'au contact.

Toile

Difficulté Biologie : 30, plus 7 par 1D6 points de FOR.

Cette capacité permet d'emprisonner une victime dans une toile. Il peut s'agir d'une toile d'araignée, d'une matière gluante durcissant rapidement, ou de tout autre piège similaire. La chance de base de toucher avec la toile est égale à 25% plus le bonus d'attaque. En cas de réussite, la cible est emprisonée. Elle restera sans recours jusqu'à ce qu'elle puisse se libérer. La victime pourra effectuer un jet à chaque round en opposant sa FOR à la FOR du piège sur la Table de Résistance. Une personne libre peut ajouter sa FOR à celle de la victime lors du jet de résistance afin de l'aider à se dégager. S'il on essaie de se libérer de plusieurs pièges, on devra réussir un jet de résistance pour chaque toile. On ne peut tenter qu'un seul jet de résistance par round de mêlée.

Transmutation

Difficulté Chimie : 50 plus 5 par point de TAI transmuté

Les produits chimiques nécessaires à la transmutation peuvent être placés dans un canon, une bombe à main ou tout simplement directement appliqués à l'aide d'un pinceau. La transmutation modifie l'état d'un objet. Par exemple, un solide peut devenir liquide, un gazeux devenir solide etc... On peut l'utiliser pour modifier une partie d'un objet plutôt que sa totalité. La transmutation est sans effet sur la matière organique.

Vampire

Difficulté Biologie : 40 plus 20 par 1D6 points drainés.

Restrictions : au moment de l'élaboration de cette capacité, il faut spécifier si l'on draine de la FOR, de la CON ou du POU.

Cette capacité permet à une créature d'absorber des points de caractéristique à une cible. Elle est utilisée avec une arme corporelle (en général, une morsure) et ne prend effet que si l'attaque passe l'armure de la victime. Le vampirisme doit être acheté séparément pour chaque arme possédant cette capacité. La victime meurt si sa FOR, CON ou POU tombent en dessous de zéro. La créature peut utiliser les caractéristiques ainsi drainées pour se nourrir.

Véhicule

Difficulté Mécanique : 30 par mode de mouvement que possède le véhicule plus 5 par 20 points de TAI que peut transporter le véhicule.

Coût en Energie : 1 par km parcouru par 20 points de TAI susceptibles d'être transportés par le véhicule.

Cette capacité permet au savant de construire des véhicules. Il doit intégrer un mode de déplacement à l'intérieur du véhicule (choisi parmi ceux répertoriés ci dessous). Il peut également y placer d'autres éléments comme des canons, des détecteurs, une armure ou une faculté d'adaptation (Adaptabilité en Milieu Aquatique transformera un bateau en sous-marin).

Si l'on oblige le véhicule à transporter plus de points de TAI qu'il ne peut en supporter, il s'arrête de fonctionner totalement ou ralentit proportionnellement (tout dépend du type de véhicule et du bon vouloir du maître de jeu). Par exemple, un bateau ne sera que ralenti, alors qu'un avion peut ne pas être capable de décoller.

Bateau

Difficulté Mécanique : 40 plus 5 par 10 mètres par round de vitesse.

Ceci permet au véhicule de voyager sur l'eau.

Chenilles

Difficulté Mécanique : 40 plus 5 par 5 mètres par round de vitesse.

Les chenilles, identiques à celles équipant les chars et les tracteurs, permettent de se déplacer sur n'importe quel type de terrain.

Creuser

Difficulté Mécanique : 80 plus 5 par mètres par round de vitesse.

Cet appareil permet de creuser des tunnels comme une taupe mécanique. Le diamètre du tunnel foré est égal à la TAI de la machine. La galerie peut être laissée intacte pour que d'autres puissent l'utiliser ou refermée derrière le véhicule à la discrétion du créateur. Ce pouvoir ne fonctionne qu'à travers la boue ou des gravats. La roche dure ou l'asphalte ne peuvent être creusés. C'est pourquoi, s'il le veut, le créateur peut inclure des canon explosifs ou des dispositifs similaires pour démolir la roche afin qu'elle devienne gravats.

Jambes

Difficulté Mécanique : 20 plus 1 par 10 mètres par round de mêlée de vitesse.

Les véhicules avec des jambes peuvent se déplacer sur n'importe quelle sorte de terrain.

Points de Vie

Difficulté Mécanique : 10 par tranche de 2 points de vie. Il ne s'agit pas d'un mode de mouvement mais on peut acheté des points de vie pour n'importe quel véhicule afin de le rendre plus robuste. Lorsque les points de vie d'un véhicule sont inférieurs à zéro, celui ci est hors d'usage jusqu'à ce qu'il soit réparé. Les véhicules sans point de vie deviennent inopérants aux premiers dommages endurés et sont par là même très fragiles. Les véhicules possédant beaucoup points de vie peuvent endurer des dégâts importants et continuer à fonctionner.

Roues

Difficulté Mécanique : 20 plus 5 par 20 mètres par round de mêlée de vitesse.

Les véhicules possédant des roues sont rapides, économiques mais ne peuvent être utilisés que sur des terrains relativement plats.

Saut

Difficulté Mécanique : 40 plus 10 points permettant au véhicule de sauter horizontalement de 2 mètres ou verticalement de 1 mètre. Les effets des points sont déterminés au moment de l'utilisation. Ainsi une créature avec 70 points pourra sauter 6 mètres en longueur ou 3 mètres en hauteur.

Un véhicule ayant la capacité Saut doit également posséder la capacité Jambes.

Vol

Difficulté Mécanique : 100 plus 5 par 500 mètres par round de vitesse. Les ornithoptères ajoutent une difficulté supplémentaire de 20.

A moins que le véhicule ne possède une Adaptabilité au vide, les passagers à bord ne peuvent plus respirer si la vitesse dépasse 500 mètres par round de mêlée. Les véhicules volants habituels ne pourront pas planer ou se déplacer à une vitesse inférieure à 1/10 de leur vitesse maximale. Les ornithoptères peuvent rester en l'air à n'importe quel vitesse.

Vol à Voiles

Difficulté Mécanique : 60 plus 5 par 100 mètres par round de vitesse.

Contrairement aux autres systèmes de propulsion, les planeurs ne consomment pas d'énergie. Cependant, ils ne peuvent pas être utilisés dans des endroits où il n'y a pas de courants aériens (par exemple, dans l'espace). Le vol à voiles est également impossible par mauvais temps. Ce type de véhicule doit avoir un point de décollage (le haut d'une falaise ou d'une grand tour) ou être remorqué dans les cieux par un autre véhicule.

Vision Globale

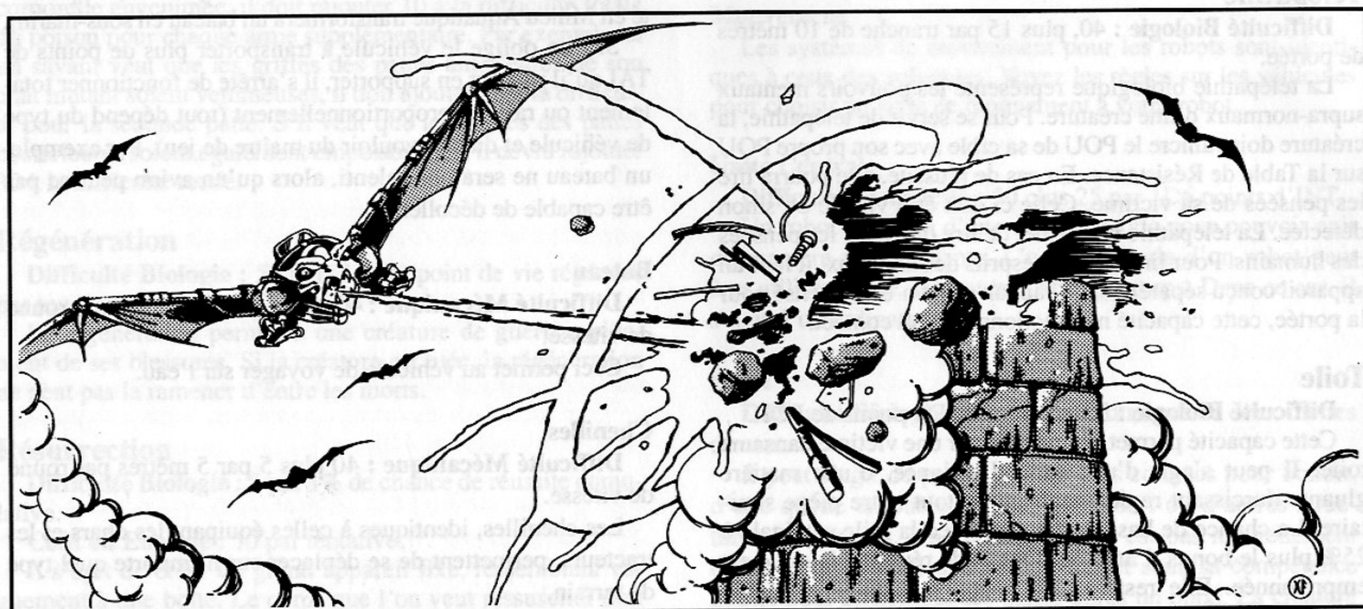
Difficulté Biologie : 40.

Cette capacité permet à la créature d'avoir un champ de vision de 360 degrés. Il peut s'agir d'un oeil supplémentaire derrière la tête ou d'une seule paire d'énormes yeux insectoïdes en forme d'hémisphères. On ne peut pas surprendre une telle créature par derrière.

Vitesse

Difficulté Biologie : 10 plus 5 par 10 mètres par round de vitesse.

Cette augmentation de vitesse est directement rajoutée à la vitesse normale de la créature par round de mêlée (30 pour un humain).



Avantages

Les avantages sont décrits de la même manière que les capacités. Les points de difficulté des avantages, ainsi que des désavantages évoqués plus loin, dépendent parfois de la difficulté initiale du pouvoir modifié. Dans ce cas, on ajoute une fraction de la difficulté initiale de l'objet créé. Tous les points de difficulté des avantages sont à rajouter à la difficulté normale du pouvoir modifié. Dans tous les cas, la capacité modifiée doit être spécifiée. Bien souvent, un avantage particulier n'est pas approprié à un pouvoir spécifique. C'est au maître de jeu de trancher. Par exemple, Rayon d'Effet est incompatible avec Fumée, puisque cette capacité possède déjà un rayon déterminé.

Attaque Guidée

Difficulté : +5 par tranche de 10% rajoutée au pourcentage d'attaque.

Une attaque effectuée à distance et possédant cet avantage augmente sa chance de toucher au but, tant que sa cible reste dans le rayon de portée. Cet avantage peut prendre la forme d'une vision laser, de missiles à têtes chercheuses ou de tout autre dispositif similaire.

Attaque Simultanée

Difficulté : Augmente la Difficulté d'1/3.

Cet avantage permet d'attaquer plusieurs fois avec un seul type d'armes. Il doit être pris pour chaque attaque supplémentaire et l'on pourra frapper deux cibles différentes en conservant son pourcentage de réussite normal. Cet avantage est particulièrement intéressant lorsqu'on équipe une créature d'armes naturelles.

Aucun Coût d'Energie

Difficulté : 1/3 de la Difficulté totale de l'appareil.

Cet avantage permet à un appareil qui consomme habituellement de l'énergie de ne pas en consommer du tout. Cet avantage peut prendre la forme d'accumulateurs très longue durée, de réacteurs atomiques, de panneaux solaires, etc...

Combinaison

Difficulté : Ajoutez 1/5 à la Difficulté de chaque Capacité utilisée.

Cet avantage permet à l'utilisateur d'associer un effet à un autre pour les faire agir simultanément. Par exemple, on peut associer un poison à un fusil à projectiles (disons une balle). Dans ce cas, la cible sera non seulement frappée par le poison, mais subira en plus les dommages dus à l'impact de la balle.

Durée Prolongée

Difficulté : 5 pour doubler la durée du pouvoir initial. Chaque 5 points de Difficulté supplémentaires double à nouveau la durée.

Cet avantage peut être utilisé pour augmenter la durée de n'importe quelle capacité dont les effets ne sont pas instantanés.

On peut, par exemple, prolonger la durée des projections (normalement instantanées) dotées de rayons d'effet afin de créer un champ qui devient opérationnel dès le déclenchement. Au niveau 1, cet avantage augmente la durée jusqu'au round de mêlée suivant ; au niveau 2, la durée est prolongée de deux rounds ; les niveaux supplémentaires doublent la durée.

Feu Rapide

Difficulté : double de la Difficulté.

Cet avantage simule les armes automatiques qui permettent à l'attaquant de tirer jusqu'à 20 coups en un seul round. Les chances de toucher sont augmentées de 5% pour chaque coup supplémentaire tiré. Lancez les dés une fois pour toutes les attaques effectuées contre une seule cible. En cas de réussite, lancez le dé adéquat (D2, D3, D4, D6, etc..) pour déterminer le nombre de coups ayant réellement touchés au but. Déterminez les dégâts de chaque coup et comparez les séparément à l'armure de la cible.

S'il attaque plusieurs ennemis, l'utilisateur doit diviser son total de 20 coups entre les différentes cibles. Chaque cible est attaquée séparément.

Exemple : *Crise Spinser vient de trouver une mitraillette lorsqu'il tombe dans une embuscade tendue par 3 mutants. Il tire 10 coups dans leur direction : 4 pour le plus gros mutant et 3 pour chacun des autres. Il les attaque séparément et les touche tous. Sa chance de toucher est augmentée de 20% contre le plus gros mutant et de 15% pour les deux autres. Crise lance 1D4 pour connaître le nombre de coups ayant porté sur le premier mutant, et 1D3 pour les deux autres.*

Ignorer Protections

Difficulté : Augmente de 1/3 la Difficulté d'une Capacité.

Cet avantage permet à un pouvoir offensif d'ignorer les armures. Par exemple, des flèches soniques qui transmettront des ondes jusqu'au corps même de la cible.

Libération

Difficulté : Augmente de 1/3 la Difficulté de la Capacité.

Cet avantage permet à une capacité d'opérer au delà de ses paramètres normaux. Il n'annule qu'une seule restriction. Ainsi, cet avantage peut être acheté par un vampire pour qu'il n'est pas à spécifier la caractéristique qu'il réduira chez ses adversaires.

Portée

Difficulté : 30 plus 10 par tranche de 10 mètres de portée supplémentaire.

Cet avantage permet d'ajouter une portée aux pouvoirs qui ont normalement besoin d'un contact physique avec la cible pour fonctionner. Il est très utile pour des capacités comme Guérison, Infection, Résurrection, etc...

Réflexion

Difficulté : Augmente la Difficulté de 1/3, plus 5 par tranche de 10% de chances de toucher l'attaquant initial.

Cet avantage doit être acheté pour un type de protection, comme Champ de Force ou Armure. Il permet à la protection de réfléchir les attaques qui ne pénètrent pas l'armure. Ainsi, un Champ de Force de 10 points peut réfléchir jusqu'à 10 points de dégâts.

Les dommages réfléchis ont une chance de toucher l'attaquant initial. Ce pourcentage est déterminé au moment de l'achat de l'avantage Réflexion. Les dégâts peuvent être réfléchis vers une cible différente si l'utilisateur réussit un jet sous DEX x 3 sur 1D100.

Désavantages

Les Désavantages limitent les Capacités tout en permettant aux joueurs d'avoir de meilleures chances de fabriquer leurs appareils. Les Désavantages détaillés dans ce chapitre ne fournis-

sent qu'une ligne directrice. Nous encourageons les joueurs à créer les leurs, avec toutefois l'approbation du maître de jeu.

Lorsqu'on prend un Désavantage, le dispositif concerné devient plus facile à créer. Ainsi, un Désavantage fournit des points de Facilité qui peuvent être utilisés pour annuler la Difficulté. Le nombre de Désavantages choisis n'a aucune importance. Toutefois, les chances finales de réussite ne peuvent jamais être supérieures à la compétence Connaissance de l'inventeur.

Dans tous les cas, la Capacité modifiée doit être spécifiée. Un Désavantage est pris obligatoirement dans sa totalité et s'applique à la Capacité concernée dans son intégralité. Le maître de jeu déterminera les pourcentages réellement réduits par le Désavantage en basant sa décision sur la sévérité de la restriction.

Si le maître de jeu pense qu'un Désavantage n'a aucune raison de s'appliquer ou est particulièrement ridicule dans le contexte, il peut fort bien en proscrire l'usage.

Action Retardée

Facilité : -10 par retard d'un round de mêlée.

Ce handicap instaure un délai entre le temps d'activation de l'appareil et le moment où il est opérationnel. On peut l'utiliser pour représenter un gaz ou un poison agissant lentement, un explosif mettant un certain temps avant de s'enflammer, un pistolet explosif nécessitant une seconde ou deux pour chauffer avant de tirer, une arbalète qui doit être remontée, etc...

Effet Défavorable

Facilité : de 5 à 15 pour 1D6 points d'effet par round selon la situation. On attribue 5 points de Facilité si la situation est rare (entouré de bois, forte exposition aux radiations), 10 points si la situation est relativement courante (brûlé par le feu, immergé dans l'eau), 15 points si la situation est très courante (inhaler de la fumée, toucher un métal).

Cet handicap ressemble à Vulnérabilité Particulière. Toutefois au lieu de blesser la victime, il la gêne ou réduit son efficacité. Il peut s'agir d'un rayon réfrigérant entourant son utilisateur d'une couche de glace lorsqu'on s'en sert dans l'eau, ou bien d'une bête sauvage perdant immédiatement son armure de poils lorsqu'elle prend feu.

Comme pour Vulnérabilité Particulière, le milieu peut soit influencer la victime à distance, soit l'influencer au contact selon le type d'effet produit.

Effet Manquant

Facilité : de 1/6 à 1/2 de la difficulté initiale.

Ce désavantage simule des capacités ne possédant pas tous les effets qui leur sont habituellement associés. En général, cela représente un gain de 1/3 de la Difficulté de cette Capacité. Si l'Effet Manquant à une influence primordiale sur la manière dont est utilisée la capacité, il prend une valeur d'un demi (comme par exemple un pouvoir télékinétique que l'on ne peut utiliser que sur des objets métalliques). S'il s'agit d'un effet mineur, comme un rayon laser n'ayant aucun effet sur les cibles vertes (parce que, par exemple, le rayon lui-même est vert), il vaudra 1/6 des points de difficulté.

Une utilisation très fréquente de ce désavantage consiste à créer un fusil à projectiles ou à rayons n'ayant aucune portée, comptant pour 1/3 en moins. Utilisé de cette façon, le "fusil" représente une sorte d'arme de mêlée avancée comme une tronçonneuse ou un bâton chargé d'électricité.

Effet Secondaire

Facilité : de 1/6 à 1/2 de la Difficulté initiale.

Ce désavantage simule des appareils ayant des effets secondaires indésirables. L'effet secondaire se produit à chaque utilisation de l'appareil. S'il ne s'agit que contrariété mineure (comme un véhicule volant laissant derrière lui une fumée dense et suffocante), sa valeur est égale à 1/6 de la Difficulté initiale. Si l'effet secondaire est important (comme un rayon de chaleur causant une attaque par Aveuglement sur l'utilisateur et ceux qui l'entourent), sa valeur est égale à 1/3 de la Difficulté initiale. S'il occasionne des dégâts à l'utilisateur ou aux personnes qui l'entourent, sa valeur est égale à 1/2.

Faible Caractéristique

Facilité : 5 par point réduit.

Ce handicap ne peut être utilisé que pour des créatures conçues par Connaissance de la Biologie ou des personnes prenant des drogues améliorant leurs caractéristiques par Connaissance de la Chimie (la caractéristique diminuée n'est vraisemblablement pas la même que celle augmentée par la drogue). Ce handicap peut être utilisé pour diminuer n'importe quelle caractéristique à l'exception de la TAI. Les robots, qui augmentent toujours leurs caractéristiques à partir de 0, ne peuvent recevoir ce désavantage.

Handicap Physique

Facilité : 10 si le handicap ne gêne qu'occasionnellement (comme le daltonisme). 20 si le handicap gêne continuellement (comme une surdité totale ou des mouvements réduits).

Ce désavantage simule tout procédé qui handicape l'utilisateur, comme une combinaison de protection avec un champ de vision limité, une lance feu tellement lourde qu'elle empêche l'utilisateur d'accomplir toute action en Agilité, des créatures mutantes sans oreilles ou sans mains, etc...

Possibilité d'Echec

Facilité : 1 par 1% de chance que la tentative d'utilisation échoue.

Chaque fois que l'on utilise un appareil ayant cet handicap, il faut effectuer un jet sous sa possibilité d'échec. Si le résultat est inférieur à la possibilité d'échec, la capacité en question cesse de fonctionner pour un temps. Cependant, on peut réessayer au round suivant.

Possibilité de Destruction

Facilité : 2 par tranche de 1% de chance que les circuits de l'appareil grillent. Si le fait de griller provoque une explosion, le concepteur reçoit 5 points de Facilité pour chaque D6 de dommages infligés à quiconque se trouvant à 5 mètres alentour au moment de l'explosion.

Avec ce handicap, il existe une possibilité pour que l'appareil grille à chaque fois qu'on l'utilise. Une fois détruit, l'objet est inutilisable, à moins d'être réparé. Si l'appareil explose, on ne peut plus le réparer.

Utilisation Conditionnelle

Facilité : de 1/6 à 1/2 de la Difficulté initiale, selon qu'il est difficile ou non de réunir les conditions.

Ce handicap simule des appareils ou effets qui deviennent inefficaces dans certaines circonstances. Ce désavantage couvre de nombreuses possibilités différentes dont la plus fréquente est une restriction envers un milieu particulier. Si l'on ne rencontre

pas souvent le milieu (comme une tempête de neige), le désavantage vaut 1/6 de la Difficulté de la capacité. Si le milieu est relativement fréquent, comme des nuits sans lune ou le milieu sous-marin, le désavantage vaut 1/3 de la Difficulté de la capacité Si le milieu est très fréquent, comme la lumière du soleil directe, il vaut 1/2 de la Difficulté de la capacité.

Si un environnement spécial est nécessaire au fonctionnement de l'appareil, c'est l'inverse qui se produit : une tempête de neige procurera 1/2 de bonus et la lumière naturelle 1/6.

Si par définition une capacité ne peut pas fonctionner dans certaines circonstances (comme Vol à Voiles qui ne fonctionne pas sous l'eau), on ne peut retirer aucun Point de Facilité de ce désavantage.

Vulnérabilité Particulière

Facilité : 10 par 1D6 de points de vie perdus par round de mêlée à partir du déclenchement et à moins d'un mètre. On peut prendre 5 points de facilité supplémentaire par tranche de 1D6 points perdus en plus, ou pour augmenter de 10 fois la portée (10 mètres, puis 100 mètres, etc...)

Ce désavantage simule des appareils et des créatures qui endurent des dommages du fait de la présence ou de l'absence de certaines choses. Il ressemble à Effet défavorable mais occasionne des dommages. Le bonus de Facilité devra être doublé si l'effet déclenchant le Désavantage est très commun, comme par exemple l'absence de radiations à forte intensité. Le bonus devra, par contre, être réduit de moitié si la substance ou l'environnement n'est pas fréquent, comme des températures polaires.

Le Baron Kalan Construit une Arme de Mort

Le Baron Kalan de Granbretanne veut se servir de sa Connaissance de la Chimie de 250 pour inventer un gaz puissant agissant sur le système nerveux et qu'il faudra tirer d'un canon. Tout d'abord, il doit fabriquer le poison lui-même. La Difficulté est de 20 plus 15 par 1D6 de points de dégâts. Kalan décide de doter son poison d'une puissance de 9D6, pour une difficulté totale de 155. En soustrayant ce score à sa Connaissance de la Chimie de 250, il obtient 95% de chances de réussir son poison. Il lui faudra 155 heures, soit un peu plus de 3 semaines, pour l'élaborer. Il prend son temps, puis tente un jet en Connaissance de la Chimie. Le résultat de 15 indique une réussite. Puisqu'il s'agit d'une simple drogue chimique, sa TAI est négligeable.

Le Baron Kalan place ensuite ce poison dans un gaz d'un rayon de 10 mètres. Gaz possède une difficulté de 25, plus 5 par mètre de rayon. La difficulté totale est donc de 75. En soustrayant ce total à sa Connaissance de la Chimie, on obtient une chance de réussite de 175%. Kalan devra passer 75 heures, soit une semaine et demie, à la fabrication du gaz. Son résultat est de 08, un succès critique ! La Connaissance de la Chimie du Baron monte à 251. La TAI des bombes renfermant le gaz est de 75/50 = 1. Chaque bombe possède donc une TAI qui n'est pas négligeable, et pèse plusieurs livres.

Finalement, la Baron Kalan invente un canon lanceur de grenades pour inonder ses ennemis de grenades à gaz. Ceci représente une difficulté de 20 plus 15 par 10 mètres de portée, plus 10 par coup. Kalan donne à son canon une portée de 40 mètres et veut lui octroyer 5 coups, soit une difficulté totale de 130. La Connaissance de la Mécanique du Baron n'est que de 140, il n'a donc que 10% de chances de réussite. Ce n'est pas suffisant et Kalan choisit certains désavantages.

Tout d'abord, il prend une Possibilité d'Echec avec 10 points de facilité. Chaque fois qu'il tirera une bombe à gaz, il devra lancer 1D100. Si le jet est inférieur à 10, la bombe n'éclatera pas. Il veut également prendre Utilisation Conditionnelle, en spécifiant que le gaz n'aura aucun effet sous l'eau. Toutefois, le maître de jeu n'est pas d'accord, puisque par définition le gaz ne peut avoir aucun effet sous l'eau. Kalan décide alors que le canon lanceur ne tirera pas dans des conditions climatiques extrêmement froides. L'utilisation conditionnelle valant 1/6 de la difficulté totale du canon, cela donne 130/6 = 22 points de facilité. Jusque là les chances du Baron de réussir la construction du canon sont de 140 (Connaissance de la Mécanique) -130 (la Difficulté du projet) +10 (Possibilité d'Echec) +22 (Utilisation Conditionnelle : ne fonctionne pas par les grands froids) = 42%. La TAI du canon est égale à la difficulté de base de 130, c'est à dire immense. Kalan décide d'ajouter 20 à la difficulté finale pour diminuer la TAI du canon. Il réduit deux fois le total de moitié, faisant passer la TAI de 130 à 65, puis de 65 à 32. Le canon est toujours plus grand qu'un cheval, mais on peut au moins le tirer derrière un chariot. La Connaissance de la Mécanique de Kalan descend à 22. Le Baron ne désire pas prendre d'autres désavantages. Il décide donc de travailler lentement et avec soin, en prenant 2D100 heures supplémentaires pour faire aboutir son projet, ce qui lui permet de soustraire son INT (30) x 2 à la difficulté finale. Sa chance de réussite est donc de 82%.

Après trois semaines plus 2D100 heures de travail, le résultat du jet est de 77, un succès.

La difficulté totale du projet était de 155 (le gaz) plus 75 (les bombes) + 98 (le canon) + 20 (miniaturiser le canon), soit un total de 348. Le maître de jeu lance 4D6-4 pour ajouter de nouveaux désavantages à l'appareil et obtient un total de 7. Il réfléchit un instant puis décide finalement d'attribuer les désavantages suivants :

1 et 2 : le gaz contenu dans le canon fuit continuellement et très lentement. Toute personne se trouvant à moins de 3 mètres du canon perd 1D6 points de vie pour chaque heure passée à côté de l'appareil. Ceci est un désavantage important pour une arme militaire qui doit être transportée et tirée par un chariot dans la campagne. C'est pourquoi le maître de jeu décide gentiment que ce désavantage comptera pour deux.

3 : le gaz n'opère pas immédiatement. Les personnes se trouvant dans le nuage de gaz ne subissent pas les effets du poison durant deux rounds complets. Il s'agit en fait d'une Action Retardée de 2 rounds.

4 : le gaz n'est actif que sur les mammifères. Ce désavantage n'est pas important.

5 : le gaz est dissipé et rendu inopérant par la pluie ou toute aspersion d'eau. Ceci pourrait bien un jour jouer une fort mauvaise surprise au Baron.

6 : le canon s'enraie à chaque fois que le jet d'attaque est compris entre 91 et 99.

7 : le canon explose à chaque fois que le jet d'attaque est de 00. Il laisse alors échapper le gaz dans un rayon gigantesque autour du canon.

Le maître de jeu devra noter sur la feuille spécialement conçue à cet effet les détails de cette arme complexe ainsi que ses désavantages, afin de s'y référer ultérieurement.

Kalan a l'intention d'enseigner à ses assistants la manière dont on construit ce canon afin qu'ils puissent en produire en quantité dans le but d'assiéger les ennemis de la Granbretanne. Toutefois, les difficultés sont réduites de 50, puisque le plus gros du travail de recherche et de développement a déjà été fait. Les assistants doivent effectuer deux jets en Connaissance de la Chimie, le premier avec une difficulté de 155-50 = 105, le second avec une difficulté de 118-50 = 68. Ces difficultés restent élevées, et les assistants tenteront certainement de les réduire en prenant du temps supplémentaire pour la réalisation des machines.

Les Inventions Scientifiques chez les Déshérités.

Merklin de Cheapside, un savant de pacotille et plutôt louche, possède un laboratoire minuscule dans l'un des quartiers les plus minables de Parye. Il possède un délai d'un mois pour réaliser une machine pour le Gros Clem. Les conséquences d'un échec sont inconcevables.

Gros Clem décrit ce qu'il désire comme appareil: " Tu vois, mec, j'ai quelques pépins avec des crétins de marchands et ces connards de chefs d'équipe de mon territoire, alors tu vois, j'suis venu t'voir, toi qu'est un savant qu'est sous ma coupe, ouais, alors tu va m'faire quekchose qui va rendre ces mecs bien gentils et influençables, vite fait, ou mes p'tits gars vont v'nir s'amuser à démonter ton lab pis toi avec. P'têt ben qu'une espèce de fusil qu'mes gars pourraient tirer dans l'dos d'ces sales tordus... Une fois qu'y seraient zappés, y feraient tout ce que j'leur dirais de faire, tu vois c'que j'veux dire quoi !"

Merklin n'est pas un savant particulièrement doué et son délai est très court, si l'on considère la nature complexe d'un tel appareil. Merklin a décidé qu'il s'agira d'un fusil à fléchettes injectant une drogue. Merklin élabore le plan désespéré suivant :

Plan

Drogue Contrôlant les Emotions

Connaissance Exigée : Chimie

Difficulté : 40 plus 15 par 1D6 points de puissance.

Puissance Désirée : 2D6 donc Difficulté totale : 40 + 15 + 15 = 70

Effet de la Drogue : détruit la personnalité et la volonté de la victime, la rendant malléable et docile. Elle devient aisément intimidée et se laisse marcher sur les pieds.

Avantages : Durée Prolongée

Difficulté : 5 pour doubler la durée du pouvoir initial. Chaque tranche de 5 points supplémentaire double à nouveau la durée. Merklin discute de la durée nécessaire avec Gros Clem, en lui faisant remarquer qu'un effet permanent est impossible. Ils tombent d'accord sur une durée d'une journée après que Clem est menacé le savant de lui briser les doigts. Après avoir tiré sur les victimes, les hommes de Gros Clem devront leur redonner une dose de drogue tous les jours pour garder le contrôle de leur personnalité.

La durée normale des drogues contrôlant les émotions est de 5 minutes. Une journée compte environ 1440 minutes. Cinq minutes doublées 8 fois donnent 1280 minutes, soit 21 heures et 20 minutes.

Difficulté Supplémentaire : 5 x 8 = 40

Difficulté Totale: 70 + 40 = 110

Désavantages Prévus

Action Retardée : 10 points de Facilité par round de mêlée de retard. Merklin dit à son "client" que la drogue met assez longtemps avant d'agir, c'est à dire 3 rounds de mêlée.

Facilité : 30

Effet Défavorable : de 5 à 15 points de Facilité par 1D6 effets par round selon la situation.

La drogue est instable et transmissible par l'air aussi bien que par injection. Elle agit lorsqu'elle se trouve en contact avec l'air pendant plus de 60 minutes, en touchant toute personne se trouvant à moins de 10 mètres (comme la personne tenant le fusil). Les utilisateurs du fusil sont donc touchés par le simple fait de se trouver à proximité des fléchettes contenant la drogue, surtout s'ils dissimulent leur fusil ou leurs fléchettes dans leurs vêtements. Leur volonté est détruite de la même manière que celles des personnes touchées par les fléchettes, avec une puissance de 2D6. Voici un désavantage que le savant ne se risquera pas à faire remarquer à Gros Clem.

Facilité : 10 par 1D6 effets (il ne suffit que du contact avec l'air pour provoquer les effets, ce qui entraînerait habituellement une facilité 15, mais il faut une heure pour que les effets se déclenchent).

L'effet est de 2D6 donc Facilité : 20.

Possibilité d'Echec : 1 point de facilité par 1% de chance que la tentative d'utilisation soit un échec. La drogue n'est pas fiable et ne fonctionne pas 33% du temps (Possibilité d'Echec : 33%). Notez qu'ainsi les utilisateurs du fusil (les hommes de Clem) ont plus de chances d'être atteints par la drogue (du fait de leur proximité des fléchettes) que n'en ont les victimes.

Facilité : 33.

Facilité Totale : 73. La Connaissance de la Chimie de Merklin est de 73, ce qui limite la quantité des points de facilité qu'il peut obtenir à ce montant. Il a utilisé toute la facilité qu'il pouvait.

Difficulté Finale - Facilité : 110 - 73 : Difficulté 37

Taille : négligeable (drogue)

Fusil à Fléchettes
(fusil à projectiles tirant des fléchettes)

Connaissance Exigée : Mécanique.

Difficulté : 30 plus 10 par 10 mètres de portée, plus 10 par 1D6 points de dégâts, plus 2 par rounds de munitions que peut porter le fusil. Merklin pense que les utilisateurs du fusil à fléchettes vont s'approcher sans bruit de leurs victimes. Une portée de 10 mètres lui semble donc suffisante. Il suppose également que les victimes ne porteront pas d'armures et les dommages de base de 1D6 sont dans ce cas suffisants. Le fusil tient 3 rounds.

Difficulté : 30 + 10 + 10 + 6 = 56

Avantages Prévus : aucun

Désavantages Prévus

Possibilité de Destruction : 1 point de facilité par tranche de 1% de chances de griller. La possibilité de griller (dans ce cas l'enrayage) est de 40% par coup, donc facilité : 40.

Difficulté Finale - Facilité : 56 - 40 = 16

Taille : 56.

Miniaturisation : pour chaque difficulté 10, la TAI finale est réduite de moitié. La TAI exigée est de 3. En partant de 56 pour arriver à 3 il faut 4 branches de miniaturisation. On ra-

joute donc 40 à la difficulté.

Difficulté Finale : 56 - 40 + 40 = 56

Emploi du Temps

Heures Nécessaires = Difficulté Totale - Facilité + 1D100.

50 heures = 1 semaine.

Temps Disponible = 4 semaines = 200 heures.

Le savant commence à travailler. Le maître de jeu lance 1D100 et détermine :

Temps nécessaire pour élaborer la drogue : 110 de difficulté initiale + 25 aux dés = 135 heures.

Temps nécessaire pour élaborer le fusil : 56 de difficulté initiale + 05 aux dés = 61 heures.

Temps total requis : 196 heures. Merklin aura très peu de temps libre ce mois-ci.

Jets de Compétences

Drogue : Merklin a une compétence en Connaissance de la Chimie de 73. La difficulté finale est de 37 pour la création de la drogue, la chance de réussite est donc de 73 - 37 = 36. Le maître de jeu lance les dés et obtient un 16 : une réussite.

Fusil à fléchettes : Merklin possède une compétence en Connaissance de la Mécanique de 80. La difficulté finale, y compris la miniaturisation est de 56. La compétence modifiée de Merklin est donc de 24. Le maître de jeu obtient un 04 ! Merklin a réussi ! ! !

Heureusement, Merklin est parvenu à terminer le projet avant la fin du délai imparti. Il a également donné à son mafioso local une arme qui peut provoquer davantage de dégâts chez ses utilisateurs que chez leurs victimes.

A présent le maître de jeu de jeu doit s'attacher à d'autres problèmes. Les difficultés finales cumulées, y compris la miniaturisation sont de 37 + 56 = 93. Merklin n'a donc que 1D6 - 1 désavantages supplémentaires. Le maître de jeu lance les dés et n'obtient qu'un désavantage en plus. Il décide d'augmenter simplement les chances d'enrayage du fusil et les monte à 60% . Elles étaient déjà à 40% puisque Merklin avait choisi ce désavantage. Il se peut que notre savant soit contrarié de constater que le fusil s'enraie encore plus souvent qu'il ne l'avait prévu. Peut-être que Gros Clem, lui aussi, sera fort contrarié...

Mutation

Les armes du Tragique Millénaire ont produit de nombreuses créatures étranges. La plupart des "monstres" dans Hawkmoon sont en fait des mutants, descendants de la flore et de la faune d'aujourd'hui. La majeure partie des mutants n'est pas complètement déformée. En fait, ils pourraient être reconnus et répertoriés par nos propres biologistes. Avec les siècles, les dommages chromosomiques causés aux mutants se sont stabilisés puis sont devenus normaux. Les petits des mutants sont encore souvent mort-nés, et ils se reproduisent généralement beaucoup plus lentement que les animaux normaux. Certaines de ses mutations sont bénéfiques, ou du moins utiles, comme par exemple les flamants géants de Kamarg.

Il existe également des mutations artificielles, des ajouts génétiques, tels que le baragouin et les jaguars de guerre d'Asiacommunista, qui furent créés en conditions soigneusement contrôlées en utilisant la compétence Connaissance de la Biologie. La plupart de ces créatures furent élevées et entraînées pour tuer, et sont beaucoup plus dangereuses que les mutants naturels, de nature plus timide

Mutations Animales

Voici un échantillon des diverses mutations possibles du fait d'expositions aux radiations ou de manipulations génétiques.

D100	Résultat
01-03	Adaptabilité
04-06	Allergie
07-11	Modification des Caractéristiques (diminution)
12-16	Modification des Caractéristiques (augmentation)
17-19	Bipède
20-23	Camouflage
24-29	Coloration
30-33	Maladie Congénitale
34-35	Vecteur de Maladie
36	Intelligence Communautaire
37-39	Mains
40-43	Robustesse
44-51	Hybride
52-55	Sens Affiné
56-57	Luminescence
58-61	Modification du Métabolisme
62-63	Sensibilité à la Douleur
64	Phéromones
65-68	Sens Réduit
69-70	Régénération
71-73	Sensibilité
74-76	Parole (imitation)
77-81	Modification Structurelle (défavorable)
82-86	Modification Structurelle (favorable)
87-90	Venin
91-100	Au choix du Maître de Jeu

Sur la terre de Hawkmoon, les mutations se sont stabilisées et les espèces sont à peu près uniformes. Les mutants uniques sont maintenant extrêmement rares, et habituellement difformes. Ils sont souvent trop grotesques pour vivre longtemps. En général, lorsqu'on aperçoit une tête mutante, on est sûr d'en trouver plusieurs autres identiques aux alentours.

Les tables suivantes servent à concevoir de nouvelles espèces mutantes. La méthode est simple : choisissez une espèce végétale ou animale (humain compris), lancez 1D4 pour déterminer le nombre de mutation qui ont eu lieu, et lancez les dés pour chaque mutation sur le tableau approprié. Si la même mutation est tirée 2 fois, le mutant maîtrise très bien ce changement ou il possède deux versions différentes de cette mutation. Par exemple, un mutant qui reçoit deux fois Sens Affiné peut avoir à la fois la vue et l'ouïe ultra sensibles, ou bien peu simplement posséder une vision extraordinairement perçante (vision infra rouge peut-être ?).

Certaines races de mutants sont aussi anciennes que le Tragique Millénaire. D'autres sont toutes récentes.

Explication sur les Mutations Animales

Adaptabilité : permet à une créature de s'adapter à des conditions particulières et extrêmes. Certains types d'adaptabilité comprennent l'immunité aux radiations, la possibilité de respirer à la fois l'air et l'eau, la capacité de digérer le métal et/ou la pierre et l'immunité à des chaleurs extrêmes.

Allergie : le mutant est hypersensible à une substance, une plante ou un animal particulier. Lorsqu'elle entre en contact avec la matière provoquant l'allergie, la pauvre créature réagit immédiatement. Par exemple, elle est prise d'éternuements, ou subit une éruption de boutons ou bien encore ses yeux gonflent, etc... 2D10 devront être déduits de toutes ses compétences tant qu'elle est en contact avec la substance et même un peu après. Si cette mutation sort deux fois, la créature est sensible à deux substances différentes, ou elle perd 4D10 dans ses compétences (au choix du maître de jeu).

Modification des Caractéristiques (diminution) : lancez 1D10 pour déterminer la caractéristique atteinte. Lancez à nouveau 1D6 pour déterminer la diminution de la caractéristique: 1-3 = -1D6 , 4-5 = -2D6 , 6 = -3D6.

Si la caractéristique qui doit être diminuée est déjà inférieure à 1D6, considérez que la prochaine étape est 1D4, puis 1D3, puis enfin 1.

Modification des Caractéristiques (augmentation) : ceci est déterminé exactement de la même manière que Modification des Caractéristiques (diminution). Toutefois, la ou les caractéristiques choisies seront augmentées et non diminuées. Une INT augmentée indique en général que la créature possède une véritable intelligence, mais que celle ci sera relativement primaire.

Modification des Caractéristiques

Lancez 1D10 pour déterminer quelle caractéristique se transforme du fait d'expositions aux radiations ou de manipulations génétiques.

1D10	Caractéristique
1	FOR
2	CON
3	TAI
4	INT
5	POU
6	DEX
7	CHA
8	TAI et FOR
9	Lancez encore deux fois, en utilisant 1D8
10	Lancez encore trois fois, en utilisant 1D8

Bipède : si le mutant est normalement quadrupède, il a la capacité squelettique et musculaire de marcher debout. Il peut s'agir de la posture habituelle du mutant ou non. Dans ce cas, il se fatigue s'il adopte cette position pendant de longues périodes..Il sera forcé de reprendre périodiquement sa posture quadrupède.

Les créatures bipèdes normalement constituées comme les humains seront forcées d'adopter une posture quadrupède. Les créatures inadaptées à cette position (on s'imagine mal, par exemple, un poulet ou un serpent à 4 pattes) doivent échanger cette mutation contre Modification Structurelle.

Camouflage : la créature se dissimule habilement ou son corps imite un autre organisme ou objet. Par exemple, un animal à poil ras peut se mettre en boule pour prendre l'aspect d'une pierre ; de même une créature peut imiter un arbre ou un être humain. Le mutant peut également posséder un simple repaire camouflé, qui augmente sa compétence Se Cacher. Selon sa nature, la créature peut utiliser son habileté pour échapper à ses prédateurs ou pour capturer ses proies.

Coloration : la peau, les écailles, les plumes, la fourrure, les yeux, la queue ou la robe d'un mutant peuvent être de couleur(s) différente(s) de la couleur naturelle de l'espèce, et ce souvent de manière très frappante. Le mutant peut scintiller comme de l'or, être rayé, ou bien être de couleur vive.

Maladie Congénitale : le mutant souffre d'une maladie incurable, et souvent douloureuse, qui n'est cependant pas contagieuse. Il peut être atteint d'hémophilie, avoir des os difformes, le cancer, ou des problèmes respiratoires. De tels mutants ont en général une espérance de vie de vie assez réduite. Les caractéristiques peuvent ou non être diminuées selon la gravité de la maladie.

Vecteur de Maladie : ces créatures sont porteuses de maladie, mais elles mêmes y sont immunisées. La maladie a une intensité de 2D10. Elle peut se propager par simple toucher ou selon un mode spécifique de contact, comme les excréments, un coup de bec ou de griffes. La victime doit réussir un jet sous CON x 5 moins l'intensité de la maladie sur 1D100. En cas d'échec, la maladie est contractée. Les créatures se voyant attribuer 2 fois cette mutation peuvent être porteuses de deux maladies différentes ou augmenter l'intensité d'une maladie à 4D10.

Intelligence Communautaire : les créatures possédant une intelligence communautaire vivent en colonies et partagent le même esprit. Ce qu'une créature éprouve est ressenti par tous les membres de sa colonie. Il existe différents degrés de contact, et ce lien quasi télépathique est souvent perturbé par la distance. Ces espèces vivent souvent en castes comme les fourmis où certains membres sont spécialisés dans la recherche de nourriture, d'autres dans la reproduction, et d'autres encore dans l'art militaire.

Mains : ceci concerne non seulement les mains, mais tout type d'organes capables de manipulation. Un être humain possédant cette mutation aura des pieds simiesques extrêmement mobiles, des lèvres préhensiles ou une queue.

Robustesse : le mutant peut résister aux dommages. Il pourra continuer à se battre si ses points de vie sont à zéro, ou même négatifs. D'un autre point de vue, il peut n'encaisser que la moitié des dommages d'un certain type d'attaques, tels que le feu, les chutes, les armes tranchantes, etc..

Hybride : le mutant, qui doit être une nouvelle race génétique, possède certains traits de 2 ou 3 espèces animales différentes. Il peut s'agir d'un ours à pinces de homard, d'un cheval à tête de tigre, etc.. Seule l'imagination du maître de jeu viendra limiter les possibilités de croisement.

Sens Affiné : l'un des sens du mutant est plus développé. Ceci augmente également les compétences correspondantes. Ainsi, un mutant possédant un odorat particulièrement développé, augmentera ses compétences Sentir et Pister. Un mutant aux yeux gros comme des soucoupes augmentera ses

compétences Voir, Chercher et Pister. Cette mutation peut s'accompagner d'une sensibilité (douloureuse) particulièrement développée. Par exemple, le mutant aux grands yeux pourra être aveuglé par une lumière vive.

Luminescence : cette mutation permet au mutant de générer de la lumière. Cela peut aller de la simple petite lueur dans l'obscurité à la projection d'un grand faisceau de lumière. La couleur et l'intensité de la lumière, ainsi que toute capacité permettant à la créature de contrôler ou de modifier cette lumière, sont laissées à l'appréciation du maître de jeu.

Modification du Métabolisme : ceci peut donner naissance à toutes sortes d'avantages ou d'inconvénients. Cela peut grandement rallonger ou raccourcir l'espérance de vie, modifier le sommeil, l'appétit, la croissance. Le mutant peut, par exemple, vivre et bouger deux fois plus vite qu'une créature ordinaire, mais devra manger dix fois plus.

Sensibilité à la Douleur : le mutant est de constitution particulièrement délicate. Son épiderme est très fragile, ou bien tout simplement il ressent la douleur plus fortement que les autres créatures. Il peut endurer le double des dommages normaux pour n'importe quel type de blessures. Le plus petit coup peut également l'aveugler de douleur et le faire fuir, pris de panique.

Phéromone : le mutant sécrète une odeur distinctive dont il peut suspendre l'émission à volonté. Il peut s'agir simplement d'une senteur inhabituelle, comme une odeur de cannelle, d'ammoniaque ou de kérosène. Certaines créatures (surtout celles conçues artificiellement) produisent des phéromones organiques complexes qui provoquent des émotions chez les humains ou d'autres créatures. L'émotion ainsi provoquée peut être la rage, la peur, la tristesse, ou le dégoût. Ces phéromones particulières ont une intensité de 2D10. La créature visée doit réussir un jet sous INT x 5 moins l'intensité de la phéromone sur 1D100. En cas d'échec, la victime succombe à l'odeur. Si cette mutation sort deux fois au tirage, elle peut correspondre à une intensité plus forte ou à la production d'un deuxième type de phéromones.



Sens Réduit : ceci réduit ou même élimine un ou plusieurs sens de la créature. Elle peut devenir aveugle, sourde, etc...Cette mutation peut donc avoir un effet sur les compétences et les attaques.

Régénération : le mutant n'encaisse pas de dommages permanents s'il reçoit des coups critiques ou majeurs, ou bien les organes et/ou les membres perdus peuvent se régénérer. Dans les cas extrêmes, le mutant peut soigner les dommages qu'il a reçu à raison de 1 point ou plus par round de combat. Il peut éventuellement être capable de se guérir après le moment de sa mort. Il est possible qu'il ne puisse régénérer des blessures provenant d'une source particulière, comme le feu, l'acide, la noyade, etc...

Sensibilité : le mutant est en accord avec une substance ou une chose particulière qu'il peut automatiquement détecter à distance. L'or, l'eau, le pétrole, des proies (animales ou végétales), des pierres précieuses, des sources d'énergie peuvent être des cibles possibles.

Parole (imitation) : si le mutant est intelligent, il peut apprendre et parler des langages humains. Sinon, il se contente d'imiter des sons, y compris des voix, des bruits de machines, des explosions, d'autres animaux, etc... L'imitation peut-être ou non convaincante et réaliste, et certaines imitations peuvent s'avérer impossibles à accomplir. Le mutant peut utiliser cette capacité pour attirer sa proie. Par exemple, il peut avoir appris que le fait de prononcer les sons "A l'aide" en prenant le ton d'un jeune humain attire généralement plusieurs autres humains rapidement. Un humain possédant cette mutation peut être capable de parler certains langages animaux, posséder un don naturel pour les langues ou bien ne pas avoir du tout le don de la parole.

Modification Structurelle (défavorable) : cette mutation englobe une grande variété de modifications. Le mutant peut être difforme, obèse, ou extrêmement maigre. Il peut également avoir des éléments supplémentaires ridicules, telles 10 jambes en plus qui altèrent ses déplacements.

Modification Structurelle (favorable) : catégorie semblable à la précédente, sauf que les modifications sont en général favorables ou, du moins, neutres. Une créature peut avoir un exosquelette (qui s'ajoute éventuellement à son armure), des jambes ou une tête supplémentaires, des parties du corps plus grandes ou plus petites, ou de nouveaux attributs comme, par exemple, des ailes, des cornes ou des piquants.

Venin : la créature secrète un venin dont la virulence est de 2D10. Le venin peut être injecté par morsure, piqûre ou coup de griffes. Il peut recouvrir entièrement le corps de la créature, revêtir la forme d'un gaz ou ne prendre effet que si le mutant est mangé. La plupart des poisons se contente de di-

minuer les points de vie de la victime d'un total égal à leur virulence . Le venin peut également provoquer le sommeil, la paralysie, la cécité, ou réduire certaines caractéristiques. Un jet réussi opposant la CON à la virulence du poison peut éventuellement en réduire ou éliminer les effets.

Explications sur les Mutations Végétales

Intelligence Communautaire : des végétaux possédant une intelligence communautaire vivent habituellement en colonies. Quelquefois, tous les végétaux dans un périmètre donné, sont contrôlés par un seul type de plantes agissant dans l'intérêt de tous. Dans d'autres cas, le type de végétal intelligent se décompose en différentes variétés utilisées chacune pour des tâches différentes.

Imitation : les végétaux peuvent imiter, à des degrés plus ou moins précis, un ou plusieurs types d'animaux, de végétaux, ou même d'humains. Les végétaux capables de mouvement peuvent même utiliser la forme d'attaque de la créature imitée. Il arrive souvent qu'un végétal imite seulement une partie de la créature, comme sa voix, sa tête, etc...

Intelligence : l'INT est ajoutée aux autres caractéristiques que la plante possède déjà. Le degré d'intelligence est laissé à l'appréciation du maître de jeu. Cependant il est peu probable que des plantes puissent penser comme des humains. Les végétaux mobiles possédant une intelligence peuvent se servir d'outils. Les plantes intelligentes sans personnalité ne peuvent pas interagir avec les humains.

Mobilité : le végétal peut se déplacer indépendamment du vent ou de sa taille. Certaines plantes ne pourront bouger que leurs branches, leurs feuilles ou leurs fleurs. D'autres pourront se déraciner et se déplacer. Certains peuvent même ne jamais prendre racines. De telles plantes possèdent une DEX et sont souvent carnivores.

Parfum : les végétaux possédant cette mutation peuvent exhaler de fortes odeurs, comme pour la mutation Phéromone chez les animaux.

Personnalité : un végétal intelligent possédant cette mutation ressent des sentiments, et peut être aussi divertissant qu'un animal ou un humain. Un végétal sans intelligence possédant cette mutation fonctionne avec une personnalité vide d'esprit. Par exemple, il peut simuler la gêne en rougissant ou bien se cacher des inconnus, comme s'il était timide.

Poison : le végétal secrète un poison ou un irritant quelconque. Il peut laisser s'égoutter une huile corrosive, être recouvert d'épines, de feuilles acérées ou de petits piquants comme les orties. De nombreux végétaux toxiques ne sont dangereux que s'ils sont avalés. D'autres causent la mort par le simple fait de les toucher. Pour plus d'informations, lisez la mutation animale sur le Venin.

Sens : le végétal possède un ou plusieurs sens, comme les animaux. Il peut voir, entendre ou sentir, et réagir en conséquence.

Spores : lorsqu'elle est inquiétée, la plante possédant cette mutation laisse s'échapper des nuages de spores. Les spores peuvent avoir des effets néfastes sur les humains, comme par exemple provoquer des hallucinations, des quintes de toux, l'étouffement ou même la mort. Certains spores peuvent s'implanter dans un corps vivant, avec lequel iles entrent en contact. Ils peuvent y germer et former de nouvelles plantes en l'espace de quelques jours, provoquant ainsi la mort de leurs victimes.

Modification Structurelle : c'est une mutation extrêmement variable. Seul le maître de jeu peut en décider. Un végétal possédant des modifications structurelles peut être plus grand ou plus petit qu'à l'ordinaire. Il peut avoir des épines ou des piquants mortels qu'il est capable de tirer contre un ennemi, ou encore combiner plusieurs types de plantes, être un parasite, etc...

Mutations Végétales

Voici un échantillon de diverses mutations possibles du fait d'expositions aux radiations ou de manipulations génétiques.

1D100	Résultat
01-05	Intelligence Communautaire
06-15	Imitation
16-23	Intelligence
24-33	Mobilité
34-41	Parfum
42-51	Personnalité
52-63	Poison
64-72	Sens
73-77	Spores
78-90	Modification Structurelle
91-00	Au Choix du Maître de Jeu





Hawkmoon



LIVRE DU MAITRE

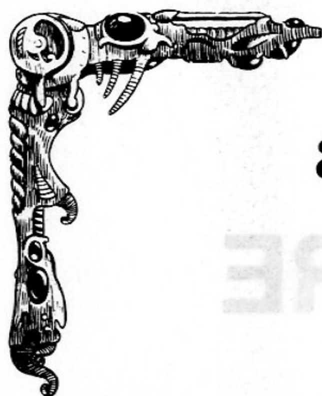
LIVRE DU MAITRE

SOMMAIRE



Hawkmoon fait partie de la série Champion Eternel de Chaosium Inc.
Hawkmoon est totalement compatible avec le jeu de rôle Stormbringer. Tout personnage créé pour un des jeux de la série Champion Eternel pourra être utilisé sans problème dans tout autre jeu de la série.

Edité en Français par Oriflam. Titre et marque déposés : 132 rue de Marly, 57 158 Montigny les Metz
avec l'accord de Chaosium Inc. et de Games Workshop.
Maquette Informatique sur Xerox Ventura Publisher
Photocomposition : Composition Nancéenne
Imprimé en France, I.G.D. Nancy.



Notes au Maître de Jeu



Le maître de jeu a la responsabilité de préparer un scénario et de le présenter à ses joueurs sans le déformer. Les sensations procurées par un jeu de rôle sont essentiellement dues au fait que les joueurs voient leurs aventuriers confrontés à de grands dangers, se retrouvant face à face avec la mort pour s'en sortir en vie. Opposez leur toujours des adversaires intelligents et rusés sinon les risques sont moindres et les joueurs s'ennuieront vite. Cependant, évitez de rendre leurs ennemis trop puissants. Si les joueurs peuvent perdre un de leurs personnages, il ne s'agit pas de les décimer systématiquement, ou ils ne resteront pas longtemps dans le droit chemin. Ne prenez pas de décisions arbitraires, même si les joueurs déjouent vos pièges, devinent vos intentions ou vous battent à la fin du jeu. Comme beaucoup d'autres choses, les jeux de rôle et leur maîtrise deviennent plus simples après quelques essais.

La Première Séance

La première fois que vous vous réunirez avec vos amis pour jouer à Hawkmoon, vous passerez une grande partie de la séance à créer les personnages. Prenez votre temps. Voyez avec vos amis la manière dont vous envisagez votre aventurier, et discutez avec eux sur la manière dont eux-mêmes le (ou la) perçoivent.

Définissez ensuite, comment et pourquoi ces personnages se retrouvent ensemble. C'est un sujet sur lequel le maître de jeu et les joueurs doivent se concerter. En fait, la raison pour laquelle vos personnages sont réunis importe peu ; mais cela stimulera votre imagination et vous fera comprendre avec précision la manière dont votre personnage s'est adapté à ce monde.

Testez les règles. Tous les aventuriers participants sont des proches, alors pourquoi ne pas organiser un petit combat amical afin de vous habituer aux règles de combat dans Hawkmoon ? Défiez un autre aventurier à un combat, une joute, une lutte au corps à corps, que sais-je encore ? Interrompez le combat dès la première goutte de sang versée. Il ne faut pas qu'un personnage meurt dès le début ! Apprenez tous le fonctionnement des règles avant de risquer la vie de vos précieux aventuriers.

Ainsi s'achève la première séance. Vous en avez fait assez pour cette fois. Entamez la campagne la fois suivante, lorsque vous connaîtrez suffisamment les règles et vous sentirez prêts à affronter n'importe quel danger (ou presque !).

Et Ensuite?

Après avoir créer les aventuriers, il faut les introduire dans le scénario. Il s'agit généralement d'un problème qui concerne les personnages et les attire dans des situations périlleuses. Des scénarios tout prêts sont en vente dans le commerce ; il vous suffit de les lire puis de les jouer, et ne nécessitent donc qu'un minimum de préparation. Beaucoup de maîtres de jeu préfèrent créer leurs propres scénarios. Ils passent un temps considérable à fignoler des adversaires maléfiques et à échafauder des intrigues subtiles dans lesquelles ils attirent les joueurs.

Un scénario peut être très simple et se résumer à une localisation particulière et un danger spécifique que doivent affronter les aventuriers. Voici un exemple de scénario typique: trois guerriers de Kamarg (les joueurs) parcourent à cheval les ruines du vieux Berlin pendant une nuit noire et brumeuse (une localisation physique mystérieuse). Soudain, six loups granbretons surgissent de l'ombre (un danger). L'amusement du jeu, à cet instant de la partie, est le combat qui doit s'ensuivre. Le "plateau" utilisé dans la partie peut être un plan de la rue dans laquelle chevauchent les Kamargiens, montrant les maisons délabrées et en ruines.

Durant une partie, vous présenterez une ou plusieurs situations aux joueurs. Cela peut commencer par un matin sur les docks, où un vieux marin complètement ivre s'écroule comme une masse devant les aventuriers en marmonnant quelque chose au sujet d'un ancien trésor ; il a un vieux journal de bord caché dans son sac malodorant et défraîchi de marin. Il peut alors y avoir une réunion de tous les aventuriers pour discuter de la marche à suivre. C'est ainsi qu'ils se trouvent entraînés dans une aventure.

Pendant tout ce temps, votre travail le plus important consiste à fonctionner comme une fenêtre ouverte sur le monde fantastique de la Terre du Tragique Millénaire. Les joueurs n'ont d'informations que par votre bouche, et plus vous leur donnerez de descriptions, mieux cela vaudra. Discutez avec les joueurs. Faites leur exprimer les impressions de leur personnage au sujet des événements se déroulant dans le scénario. Rappelez-leur de penser et d'agir en fonction de la personnalité de leur personnage.

Planter le Décor d'une Campagne

Une carte de l'Europe du Tragique Millénaire se trouve dans la boîte de Hawkmoon. Cette partie de la Terre est de loin la région dont Moorcock parle le plus dans ses romans. C'est également le centre de l'activité granbretonne. Pour les maîtres de jeu débutants en particulier, il faut savoir qu'il est souvent utile que tous les aventuriers soient originaires du même pays. Ceci crée un sentiment d'unité au sein du groupe. De nombreux renseignements géographiques et culturels sont

fournis dans le premier chapitre du Livre du Joueur. Bien entendu le pays d'origine le plus logique pour les aventuriers est la Kamarg, terre du Comte Airain.

Le déroulement de votre campagne peut mener les joueurs hors d'Europe, principalement en Amarehk et en Asiacommunista. Dans l'attente de la publication des suppléments de Hawkmoon couvrant ces pays, il faudra vous fier aux quelques informations fournies sur ces endroits dans ce livret. Vous pouvez également trouver certaines indications dans les romans de Hawkmoon.

Hawkmoon possède un avantage sur les autres jeux de rôle: vos connaissances du monde réel seront toujours utiles pour les scénarios. La Terre de Hawkmoon se situe dans un futur lointain. Les anciens appareils que vos aventuriers découvrent enfouis sous des voûtes depuis longtemps oubliées peuvent très bien être des objets se trouvant actuellement dans votre cuisine. Un savant mélange d'éléments venant des deux mondes, réel et fantastique, enrichira ainsi l'expérience de vos joueurs.

Format de Description des Créatures.

Les êtres décrits dans les règles de Hawkmoon sont tous présentés de la même manière. Vous trouverez d'abord une description incluant quelquefois un extrait de l'un des sept romans écrits par M. Moorcock et décrivant le monde du Millénaire Tragique. Cette partie fournit toujours quelques indications sur l'habitat de la créature et des notes sur sa (ses) forme(s) d'attaques.

Des abréviations sont données pour chaque caractéristique de la créature. Il s'agit de la FOR, de la CON, de la TAI, de l'INT, du POU et de la DEX. Le CHA n'est donné que pour les créatures dites supérieures, c'est à dire humanoïdes, et espèces parmi lesquelles on peut créer un aventurier.

Les compétences fréquemment utilisées par la créature sont répertoriées à côté des caractéristiques (pour les créatures mineures), ou sous les informations concernant les armes (pour les personnalités d'importance). Les compétences non répertoriées ne sont maîtrisées qu'à leur minimum, ou ne sont pas du tout connues.

Les points de vie et la moyenne des points de vie indiquent le nombre de points de dégâts que la créature peut endurer avant d'être tuée. Les créatures plus imposantes ou plus vigoureuses possèdent davantage de points de vie.

Sous les caractéristiques de la créature se trouve une section intitulée "Arme, Attaque, Parade, Dégâts". Cette section répertorie la ou les armes habituellement utilisées par la créature lorsqu'elle est contrainte de se battre. Un chiffre inscrit directement après le nom de l'arme (par exemple: griffes (2)) indique que plus d'une de ces armes peuvent être utilisées en un round de combat. L'Attaque fournit le pourcentage nécessaire au membre de cette espèce ou de cette race pour toucher son but durant un combat. La Parade indique la capacité de cette créature à bloquer les coups dirigés contre elle. Si un tiret apparait dans cette colonne, cela signifie que la créature en question ne peut pas parer avec cette arme. Les Dégâts donnent les dommages occasionnés par un représentant moyen de cette espèce ou race. Généralement, ce point est indiqué par un nombre de dés de différentes catégories (D4, D10, D3 ..) qui doivent être lancés. Leur total doit être additionné. Ainsi un Dragon des Mers occasionne 3D6 points de dégâts avec une attaque par griffes. Il faut donc lancer 3D6 et additionner le résultat.

A la suite des informations sur les armes, on peut trouver les indications concernant les armures, et quelquefois des notes. L'armure représente la protection portée par la créature; chaque point d'armure retire un point de dégâts à un coup. En général, les armures de Hawkmoon sont répertoriées sous la forme d'une valeur nécessitant un jet de dé (par exemple armure 1D10+2). Pour chaque coup essuyé, lancez le dé approprié, ajoutez les bonus et retirez le résultat aux points de dégâts.

Pour conclure, le paragraphe Notes indique les effets causés par les armes spéciales et les bonus de combat. Il apporte également des précisions sur l'apparence de la créature et autres faits marquants.





Créatures et Mutants



Les pages qui suivent présentent quelques unes des diverses créatures qui peuplent la Terre du Tragique Millénaire. Parmi cet échantillon, on peut trouver des créatures mécaniques, des curiosités, des monstres mutants, ainsi que des animaux naturels. Ces derniers ont été inclus ici pour deux raisons. Tout d'abord, ils font partie des rencontres les plus courantes que feront les aventuriers. Deuxièmement, leurs caractéristiques peuvent être utilisées comme base pour créer de nouvelles races mutantes. Nous encourageons les maîtres de jeu à tenter cette expérience et créer leurs propres créatures mutantes.

Alligator

On trouve les alligators, et leurs cousins germains les crocodiles, dans le sud de l'Amarehk, en Afrique Centrale et en Inde. Les chiffres donnés ci-dessous correspondent à un spécimen long d'environ 3 mètres. Les alligators ne peuvent mordre leurs cibles que de face, et leur donner des coups de queue que par l'arrière. Si un alligator est encerclé, il peut donc attaquer 2 fois par round. Si un personnage est touché par un coup de queue, il doit réussir un jet sous DEX x 5 pour éviter de tomber.

Caractéristiques		Compétences
FOR	4D6+12	Embuscade 50% + 1D10
CON	3D6+6	Se Cacher 40% + 1D10
TAI	4D6+12	Nager 90% + 1D10
INT	1D4	
POU	2D6	
DEX	2D6	Points de Vie Moyens : 30-31

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	50%	-	1D10+2D6
Coup de Queue	30%	-	2D6

Armure : 5 points de peau

Babouin

Durant le Tragique Millénaire, les babouins sont courants en Espanyia, en Afrique et au Proche Orient. Ils se déplacent par troupes de 1D100 individus. Les babouins peuvent attaquer et Eviter pendant le même round.

Caractéristiques		Compétences
FOR	2D6	Grimper 70%+1D10
CON	3D6	Eviter 20% + 1D10
TAI	1D6	Voir 40% + 1D10
INT	2D6	
POU	2D6	
DEX	4D6	Points de Vie Moyens 3D6/2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40%	-	1D8

Armure :1 point de fourrure

Baragouin

"C'était un son visqueux, humide : le bruit du baragoin, le balbutieur des marais. Il subsistait très peu de ces monstres, que le précédent seigneur gardian avait créé pour terroriser le peuple de Kamarg (...) Autrefois les baragouins avaient été des hommes, mais le prédécesseur du comte en avait fait des esclaves, avant de les donner à ses sorciers pour qu'ils les transforment. A l'issue de cette opération, ils étaient devenus des monstres de huit pieds de haut et de cinq pieds de large, couleur de bile et rampant sur leur panse dans les marais, ne se dressant que pour attaquer, dépeçant leur proie de leurs serres dures comme de l'acier. Lorsqu'ils avaient la chance de rencontrer un voyageur 'solitaire, ils exerçaient leur vengeance, se repaissant sur le champ de ses propres membres qu'ils lui arrachaient l'un après l'autre" **Le Joyau Noir**

Autrefois, il y avait beaucoup de baragouins, mais ils ont petit à petit été décimés par le Comte Airain et ses hommes. Ils attaquent depuis une cachette, surgissant du sol et balbutiant d'une voie forte en faisant cliqueter leurs serres. Si leur victime ne réussit pas un jet sous POU x 5, elle est glacée de surprise et d'horreur durant le premier round de combat.



On trouve les baragouins dans les marais de Kamarg. Le précédent seigneur gardian qui a créé ces monstres était originaire de Bulgarie. Peut-être a-t-il également conçu de telles créatures lorsqu'il vivait encore là-bas.

Caractéristiques		Compétences
FOR	8D6	Embuscade 60% + 1D10
CON	4D6	Nager 75% + 1D10
TAI	8D6	
INT	2D6	
POU	2D6	
DEX	3D6	Points de Vie Moyens 30

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Serres (2)	45%	45%	2D8 + 2
Morsure	40%	-	1D8

Armure: 5 points de peau

Bétail

Le bétail sauvage est très nombreux en Moscovie, en Ukranie et dans certaines parties de l'Amarehk. Dans les régions les plus civilisées d'Europe, le bétail est domestiqué même s'il n'est pas nécessairement docile.

Caractéristiques		Compétences
FOR	4D6 + 12	Sentir les Intrus 20% + 1D10
CON	2D6 + 6	
TAI	4D6 + 12	
INT	1D6	
POU	1D6	
DEX	2D6	Points de Vie Moyens 27

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Charge	35%	-	4D6
Piétinement	75%	-	4D6 uniquement contre les adversaires à terre

Armure : 3 points de cuir

La Bête Mécanique

"Elle reposait sur ses pieds de métal que ses écailles multicolores dissimulaient à moitié; son échine était entièrement recouverte de cornes acérées tandis que son corps avait l'allure générale du singe. Ses membres antérieurs étaient assez courts tandis que ses bras se terminaient par de puissantes griffes métalliques. Ses yeux étaient à facettes comme ceux de la mouche et resplendissaient de couleurs changeantes tandis que son groin était doté de dents métalliques tranchantes comme des lames de rasoirs." **Le Dieu Fou**

La bête mécanique est une créature du Peuple des Ombres, conçue pour protéger leurs appareils de toute attaque. Il n'existe qu'une seule bête mécanique. Elle attaque quiconque pénètre dans la caverne hormis les membres du Peuple des Ombres, qui, eux, ne peuvent quitter les limites de Soryandum.

Les coups critiques détruisent certaines parties vitales de la bête. Ces parties sont déterminées par le maître de jeu ou par le joueur. Hawkmoon a fait voler en éclats les yeux de la créature en deux coups distincts. En l'aveuglant, il a ralenti la progression de la bête qui doit maintenant pister les intrus uniquement à l'aide de son ouïe et de son odorat.

Caractéristiques		Compétences
FOR	64	Ecouter 75%
CON	40	Sentir 75%
TAI	60	Chercher 75%
INT	14	Voir 75%
POU	n/a	Pister 75%
DEX	12	Points de Vie 88

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes (2)	50%	50%	2D10
Morsure	30%	-	5D10
Coup de Queue	30%	10%	1D10
Ecrasement	10%	-	10 D10

Armure : 30 points de métal. Toute arme frappant la bête a 40% de chances de voler en éclats.

Notes : la bête mécanique accomplit son attaque par écrasement en bondissant dans les airs et en atterrissant sur sa victime. Durant les rounds d'écrasement, elle ne peut accomplir aucune autre attaque. L'attaque par écrasement ne peut être effectuée que contre une seule cible se trouvant approximativement dans un rayon de 5 mètres.



Cerf

On trouve les cerfs dans tout l'hémisphère nord. Ils ne se battent que lorsqu'ils sont malades, en rut, ou acculés.

Caractéristiques		Compétences
FOR	3D6	Sauter 80% + 1D10
CON	2D6	Ecouter 70% + 1D10
TAI	3D6	Scruter 70% + 1D10
INT	1D6	
POU	1D6	
DEX	4D6	Points de Vie Moyens 7

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Bois (mâles slt.)	30%	-	1D8
Coup de Sabot	10%	-	1D6

Armure : 1 point de peau

Charki

"Un pan de mur s'écroula, livrant passage à une créature informe de couleur grise. A l'une de ses extrémités, la bête arborait une espèce de ventouse semblable à celles des pieuvres (...). Le mur s'écroula tout à fait, révélant une masse hideuse de bras s'agitant en tout sens et une tête dont la peau se soulevait spasmodiquement sous l'effet d'une palpitation régulière. La créature était affligée d'une face reproduisant de manière caricaturale les traits humains, et fendue d'un large sourire béat. (...) Plusieurs tentacules rampaient déjà (...) Un d'entre eux toucha à l'épaule Zhenak-Teng qui gémit doucement... Le malheureux se trouva bientôt assailli par d'innombrables autres tentacules qui se posaient sur lui sans qu'il manifesta la moindre vélléité de résistance." **L'Epée de L'Aurore**

Les charkis furent créés il y a longtemps par Zhenadar-Van-Kensaï, un scientifique de la côte ouest amarekhaine. Il vint dans le pays des Kampps pour y détruire le peuple y vivant, lui voler ses sources d'énergie et utiliser ses appareils, afin d'aller plus avant dans ses expériences.

Zhenadar-Van-Kensaï mourut. Seuls les charkis hantent aujourd'hui les plaines, décimant les Kampps petit à petit. Ils se nourrissent de force vitale, représentée par le POU chez les humains. Ils se repaissent également de l'énergie produite par les générateurs souterrains des Kampps.

Les charkis peuvent émettre des rayons mentaux qui affectent l'esprit des humains en leur faisant prendre leurs meilleurs amis pour des ennemis, provoquant ainsi des combats. Les charkis attendent que les humains soient en train de se battre pour attaquer. Lorsqu'un charki émet son rayon, tout humain se trouvant dans un périmètre de 300 mètres doit réussir à chaque round un jet sous POU x 5, faute de quoi il succombera au rayon et attaquera ses amis. Le POU du charki est rajouté au résultat du D100.

Avec sa peau gris pierre et ses nombreuses protubérances étranges, le charki ressemble à un croisement entre un humain et un lombric. Sa tête et ses tentacules émergent d'un gros corps segmenté de ver de terre. Les charkis se déplacent en petits groupe de 2D6 individus dans les plaines centrales de l'Amarehk. Ils sont immortels.



Caractéristiques		Compétences
FOR	5D6	Détecter la Vie 60% + 1D10
CON	8D6	Pister 50% + 1D10
TAI	8D6	
INT	2D6	
POU	4D6	
DEX	2D6	Points de Vie Moyens 44

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Tentacules (1D6)	60%	30%	1D6 + perte de POU
Impulsions Mentales	auto	-	folie

Armure : 6 points de peau

Notes: un charki peut attaquer avec 1D6 tentacules à chaque round. Si un charki touche sa victime, celle-ci perd 1D6 points de POU de façon permanente, même si l'armure n'est pas traversée. Une attaque parée ou Evitée empêche la perte de POU. Si le POU de la victime tombe à 0, son corps devient glacial et meurt.

Cheval

Les chevaux ne peuvent utiliser qu'un seul de leurs modes d'attaques par round. Ils ne peuvent pas utiliser deux fois de suite la même attaque. Seuls les chevaux de guerre peuvent piétiner.

Caractéristiques		Compétences
FOR	3D6 + 18	Sentir 20% + 1D10
CON	2D6 + 6	Nager 40% + 1D10
TAI	4D6 + 12	
INT	1D6	
POU	1D6	
DEX	3D6	Points de Vie Moyens 27

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	5%	-	1D10
Coup de Sabot	5%	-	1D8 + 2D6
Cabrage et Ruade	5%	-	2D8 + 2D6
Piétiner	25%	-	4D6 uniquement contre les ennemis à terre)

Armure : 1 point de peau

Cheval de Guerre

Le long entraînement donné à des chevaux déjà remarquables en fait des montures d'exception. Leurs caractéristiques sont celles des chevaux communs avec les avantages suivants: INT 1D6 + 3 et TAI d'un minimum de 25. Leurs compétences en morsure, coup de sabot, cabrage et ruade, piétiner débutent à 25 % et peuvent s'améliorer par expérience.

Chien

Des meutes de chiens sauvages agressifs rôdent partout où les humains ne sont assez forts pour les supprimer. Les chiens sont rapides et ont droit à un jet en Eviter et à un jet en Attaque à chaque round.

Caractéristiques		Compétences
FOR	2D6	Eviter 40% + 1D10
CON	3D6	Pister 80% + 1D10
TAI	2D6	
INT	1D6	
POU	2D6	
DEX	2D6 + 6	Points de Vie Moyens 8-9

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40%	-	1D8

Armure : aucune

Dévoreur des Marais

Les dévoreurs des marais ont des gueules aux longues dents semblables à celles des alligators. Leurs corps sont trapus au poil très fourni et leurs pattes pourvues de serres puissantes. Une longue queue épaisse les maintient en équilibre lorsqu'ils bondissent. Leur couleur peut aller du roux au noir de jais. Ils sont complètement stupides et toujours d'humeur massacrante. Lorsqu'ils ont choisi leur proie, attention ! Rien ne peut faire changer d'avis leur petite cervelle, sinon la mort. Les dévoreurs des marais se reproduisent très vite. Ils déposent dans la boue des monceaux d'oeufs qui éclosent en une ou deux semaines et donnent de mignons petits dévoreurs de marais, déjà capables de chasser tout seuls.

Les dévoreurs de marais peuplent en général les forêts humides et marécageuses du sud de l'Europe.

Caractéristiques		Compétences
FOR	3D6 + 6	Embuscade 25% + 1D10
CON	4D6	Grimper 60% + 1D10
TAI	3D6 + 6	Déplacement Sil. 80% + 1D10
INT	1D3	Nager 90% + 1D10
POU	1D6	
DEX	2D6 + 12	Points de Vie Moyens 18-19

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40%	-	2D10
Serres (2)	60%	50%	1D8
Queue	15%	-	1D6

Armure : 4 points de cartilage et de peau

Dragon des Mers

"De partout d'autres monstres surgirent, déchirant la tranquillité et la transparence. C'étaient d'immenses reptiles dont les babines sanglantes s'ouvraient largement sur trois rangées de crocs acérés ; des trombes d'eau dégouttaient le long de leurs écailles luisantes ; leurs yeux démoniaques jetaient des éclairs furieux. Une à une, les colossales créatures s'élançaient vers les cieux, remplissant l'air d'un vacarme assourdissant." **Le Bâton Runique**

Les dragons des mers sont des créatures très rares qui vivent dans les mers d'Amarehk orientale. Ils sont au service du bâton runique et obéissent à ses besoins.

Les dragons des mers peuvent voler, ramper, nager, ce qui fait d'eux des créatures vivant dans trois éléments. Lorsque le bâton runique n'a pas besoin de leurs services, ils sont libres d'agir comme ils l'entendent et attaquent quelquefois les habitations des humains.

Caractéristiques		Compétences
FOR	12D6	Voler 100%
CON	6D6	Voir 50% + 1D10
TAI	16D6	Nager 100%
INT	2D6	
POU	4D6	
DEX	2D6	Points de Vie Moyens 65

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	90%	-	4D6 + 4
Serres (2)	70%	70%	3D6
Coup d'Aile (2)	50%	50%	1D8
Coup de Queue	30%	-	2D10

Armure : 10 points d'écailles

Faucon

Les faucons sauvages et domestiques sont courants à l'époque du Tragique Millénaire. Les faucons peuvent Eviter à chaque round en plus de toutes leurs attaques. Du fait de la vitesse et de la petite taille de cet animal, toute attaque dirigée contre lui n'aura que la moitié des chances habituelles de réussir.

Caractéristiques		Compétences
FOR	1D3	Eviter 80% + 1D10
CON	2D4	Voir 100%
TAI	1D2	Chercher 100%
INT	1D6	
POU	1D6	
DEX	3D6 + 6	Points de Vie Moyens 2D4/2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Coup de Bec	40%	-	1D4
Serres (2)	25%	-	1D3
Piqué	80%	-	2D6

Armure : aucune

Notes : les faucons peuvent occasionner des dégâts considérables s'ils réussissent un piqué, c'est à dire s'ils plongent de très haut en bénéficiant généralement de la surprise. Les faucons en piqué n'ouvrent leurs ailes qu'au dernier moment et s'abattent sur leur victime pour la lacérer de leurs serres. Si un faucon manque son piqué, il s'enfuira pour éventuellement revenir et réattaquer quelques rounds de combat plus tard. Si le piqué est réussi mais ne tue ou ne neutralise pas la victime, le faucon continuera son attaque en se jetant sur le visage ou le cou de sa victime selon sa technique de combat habituelle.

Faucon des Steppes

Les faucons des steppes hantent les vastes plaines qui bordent l'est de la Moscovie. Scientifiques et érudits discutent encore de leur origine. Certains disent qu'ils sont issus du Tragique Millénaire alors que les autres y voient la preuve de la science de la mystérieuse Asiacommunista. En dehors de leur taille gigantesque et d'un plumage changeant avec les saisons, les faucons des steppes ressemblent en tout point à un oiseau normal. Les spécimens sauvages représentent un très grand péril. Ni homme, ni bête ne sont capables de les faire fuir. Ils s'attaquent fréquemment au voyageur isolé et privé de tout abri dans ces vastes plaines.

Les guerriers et les nobles de Moscovie les utilisent depuis des siècles comme monture pour la guerre ou la chasse, des activités où ils excellent. En dépit de nombreux siècles de dressage, les faucons des steppes refusent de voler de nuit. A l'instar des flamants de Kamarg, un faucon des steppes ne peut pas porter un cavalier dont la TAI excède sa FOR.

Caractéristiques		Compétences
FOR	6D6	Voir 60 + 1D10 %
CON	3D6 + 3	Eviter 30 + 2D10 %
TAI	8D6	
INT	1D6	
POU	2D6 + 4	
DEX	3D6	Points de Vie Moyens 26

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Coup de Bec	40 %		1D10
Serres (2)	50 %	-	2D6 + 2

Armure : 2 points de plumes

Notes : un faucon des steppes peut facilement enlever un homme dans les airs. Pour cela, il lui suffit de réussir une attaque par serre et d'opposer sa FOR à la TAI de sa cible. En cas de réussite celle ci est enlevée. Pour se dégager il lui faut réussir un jet opposant sa FOR à la FOR du faucon. Si la victime réussit un jet sous 5 x DEX, la main qui tient son arme est libre. Dans tous les cas, le malheureux sera précipité de plusieurs centaines de mètres après quelques secondes s'il ne parvient pas à se dégager.

Flamant Géant

Les flamants domestiques de Kamarg sont des oiseaux spectaculaires ornés de plumes allant du rouge foncé au rose vif. Ils sont doux et se dressent facilement. Ils ne peuvent pas porter un homme dont la TAI est supérieure à leur FOR. Les Kamargiens s'en servent pour voyager et combattre, en tirant à l'aide de leur lance feu sur les armées ennemies. Les flamants sauvages sont facilement effrayés, mais les oiseaux dressés sont aussi impassibles que les chevaux de guerre. Les flamants géants refusent obstinément de voler par temps de pluie.

On ne trouve des flamants géants qu'en Kamarg et dans les marais avoisinants où nichent les spécimens sauvages.

Caractéristiques		Compétences
FOR	4D6	Eviter 20% + 1D10 (en vol)
CON	3D6	Voir 50% + 1D10
TAI	7D6	
INT	1D6	
POU	1D6 + 6	
DEX	2D6 + 8	Points de Vie Moyens 23

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Coup de Bec	40%	-	1D8
Coup d'Aile (2)	20%	20%	1D4 - 1

Armure: 2 points de plumes



Géant des Montagnes

Tout comme les minimes, les géants des montagnes sont une espèce mutante. Ils mesurent environ 2,5 mètres de haut et sont également très larges. Ils sont couverts de gros poils durs de la couleur des cheveux humains et vont du roux au noir en passant par le blond.

Même s'ils sont intelligents, les géants vivent de manière primitive et se comportent plutôt comme les ogres légendaires. Quelquefois, ils dévorent les membres subalternes de leur propre famille lorsqu'ils n'ont rien de mieux à se mettre sous la dent. Ils ont un appétit énorme à la mesure de leur taille.

On trouve les géants des montagnes uniquement dans les montagnes bulgares. Oladahn, l'un des compagnons de Hawkmoon, est un géant des montagnes. Cependant, du fait d'une déficience pituitaire, sa TAI et sa FOR sont restées très basses (elles sont au niveau humain habituel). Oladahn quitta son pays par peur d'être dévoré par son redoutable oncle Barkyas.

Caractéristiques		Compétences
FOR	7D6	Ecouter 25% + 1D10
CON	4D6	Sentir 40% + 1D10
TAI	7D6	Voir 45% + 1D10
INT	3D6	
POU	3D6	
DEX	2D6	
CHA	2D6	Points de Vie Moyens 23

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Enorme Gourdin	40%	40%	4D6
Jet de Pierre	25%	-	4D4
Grand Arc	20%	-	1D8 + 1 + 2D4

Armure : 4 points de cuir poilu, plus quelquefois 1D6-1 d'armure de cuir artisanale pour un total de 1D6 + 3.

Goule des Mers

Les goules des mers sont de viles créatures aux allures humaines et d'une couleur blanche maladive. Elles peuplent toutes les mers entourant l'Europe. Elles vivent dans des formations rocheuses et des récifs sous-marins. Elles se déplacent généralement par petits groupes et se contentent d'attaquer de petits bateaux et des navires en danger. Cependant, il arrive que plusieurs groupes s'unissent pour attaquer un navire de grande taille.

La goule des mers a les pieds et les mains palmés. Sa queue, semblable à celle des têtards, lui sert à se propulser dans l'eau.

Sa gueule emplie de crocs est pratiquement fendue d'une oreille à l'autre. Elle ne peut pas vivre plus de quelques heures hors de l'eau, et n'apprécie pas la lumière du jour.

Caractéristiques		Compétences
FOR	3D6 + 6	Embuscade 70% + 1D10
CON	4D6	Nager 100%
TAI	2D6 + 6	
INT	3D6	
POU	3D6	
DEX	2D6 + 6	Points de Vie Moyens 14

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Rapière	60%	60%	1D6 + 1 +1D6
Morsure	45%	-	2D6

Armure : 3 points de peau caoutchouteuse

Jaguar de Guerre

"Une tête apparut (...), plus grosse que celle d'un boeuf et plus féroce que celle d'un tigre ; une tête de chat furieux aux yeux pleins de colère et aux longs crocs jaunâtres. L'animal sortit de la stalle (...) Ils purent alors voir que son échine était hérissée de longues pointes et que sa queue, à la différence de celle des chats, était terminée de piquants acérés." **Le Dieu Fou**

Les jaguars de combat furent conçus il y a très longtemps en Asiacommunista, pour combattre dans les batailles. Ils sont agressifs et attaquent quelquefois leur maître s'ils ont faim. A l'origine on n'en trouvait qu'en Asiacommunista. Hawkmoon en a relâché quatre en Europe, qui sont sans doute toujours vivants. Certains objets, tel que l'Amulette Rouge permettent d'exercer un contrôle limité sur ces créatures.

Les jaguars de combat ne peuvent pas se reproduire, mais leur espérance de vie s'étend sur des milliers d'années.



Caractéristiques		Compétences
FOR	4D6 + 6	Se Cacher 60% + 1D10
CON	6D6 + 6	Déplacement Sil. 80% + 1D10
TAI	5D6 + 6	Sentir 80% + 1D10
INT	1D6 + 2	Chercher 40% + 1D10
POU	3D6	Pister 90% + 1D10
DEX	3D6 + 3	Points de Vie Moyens 38-39

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes (2)	40%	20%	3D6
Morsure	50%	-	3D6 + 6
Coup de Queue	30%	-	1D6 + 6

Jeebie

Les jeebies sont de petits végétaux ressemblant à des pissenlits. Cependant, ce n'est pas une fleur que l'on trouve au sommet de la tige, mais une structure oculaire. Les jeebies ne poussent jamais tout seuls ; de ce fait si l'on trouve un jeebie, on est sûr d'en voir des centaines d'autres. Ces végétaux sont tout à fait inoffensifs. Ils sont mobiles et peuvent ramper au ras du sol. Si une créature quelconque arrive à proximité, le jeebie se fige sur place et l'observe de son oeil en forme de fleur. Si la créature lui tourne le dos, le jeebie se rapproche, et grâce à sa grande DEX se fige sur place plus ou moins vite avant d'être aperçu.

Les jeebies ne possèdent pas d'attaque autre que le sentiment angoissant de se sentir observé par des centaines d'yeux.

Caractéristiques		Compétences
TAI	1	Eviter 60% + 1D10
CON	4D6 + 6	

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Aucune	-	-	-

Lion

Le lion vit à présent au Proche Orient et en Afrique.

Caractéristiques		Compétences
FOR	3D6 + 12	Embuscade 60% + 1D10
CON	3D6	Se Cacher 50% + 1D10
TAI	3D6 + 6	Sentir 50% + 1D10
INT	1D6	
POU	2D6	
DEX	4D6	Points de Vie Moyens 15

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40% + 1D10	-	2D6
Griffes (2)	50% + 1D10	50%	1D8 + 2
Eventrer	auto		3D6

Armure : 2 points de fourrure

Notes: si le lion touche avec ses deux pattes, il agrippe sa victime et l'éventre automatiquement avec ses pattes de derrière à chaque round, tout en continuant à mordre.

Loup

Les loups sont très agiles et ont droit à 3 jets en Eviter à chaque round. A chaque fois qu'un loup endure une blessure, il perd un jet en Eviter. Lorsque les loups attaquent en meute, ils s'allient en général pour attaquer une ou deux victimes. Ils s'assurent ainsi que la plus grande partie de leurs attaques ne seront ni parées ni évitées.

Les loups vivent sous tous les climats tempérés.

Caractéristiques		Compétences
FOR	3D6	Embuscade 20% + 1D10
CON	3D6	Eviter 40% + 1D10
TAI	2D6 + 3	Pister 80% + 1D10
INT	1D6	
POU	2D6	
DEX	2D6 + 6	Points de Vie Moyens 10-11

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	25%	-	1D8

Armure : 1 point de fourrure

Mesméroses

Les mesméroses sont des fleurs éclatantes, constituées de ce qui semble être un cristal d'arc en ciel. Une créature qui regarde un buisson de mesméroses à moins de 10 mètres de distance, doit lancer 1D100 et rajouter le POU du buisson au résultat du jet. Si le total est supérieur au POU x 5 du spectateur, celui-ci est captivé et incapable de détacher les yeux de

la rose de son plein gré. Il restera là jusqu'à ce que mort s'en suive, qu'il s'écroule de faim ou de soif, ou qu'il soit retiré de l'aire d'influence de la rose par l'un de ses amis.

Les buissons de mesméroses sont parfois utilisés par des scientifiques solitaires pour capturer les intrus. Toute personne à la mine suspecte qui est captivée par le buisson sera emmenée au maître de maison pour y être interrogée ou éliminée.

Caractéristiques		Compétences
TAI	2D6	Aucune
POU	2D6 + 6	

Minimes

".. des créatures assez semblables à des hommes au corps poilu surmonté d'une tête complètement chauve, d'à peine trente centimètres de haut,... les observaient". **L'Epée de L'Aurore**

Caractéristiques		Compétences
FOR	1D6	Se Cacher 70% + 1D10
CON	1D6	Ecouter 40% + 1D10
TAI	1D3	
INT	2D6	
POU	2D6 + 6	
DEX	4D6	Points de Vie Moyens CON x 2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	20%	-	1D3
Lance	10%	-	1D4

Octiguane

Les octiguanes ont de grands corps noirs de lézards. Un collier de huit tentacules semblables à ceux des pieuvres se trouve tout autour de leur cou. Les octiguanes sont carnivores et presque toujours affamés.

De plus petites créatures infestent la vasque de sang du Temple de Batach Gerandium. Elles se multiplièrent à travers les siècles. Elles sont en tout point identiques aux octiguanes à la différence près que leur FOR et leur TAI ne sont que de 2D6 + 6 chacune et que leurs compétences d'attaque sont toutes de 90%.

Caractéristiques		Compétences
FOR	4D6 + 12	Sentir 40% + 1D10
CON	3D6	Nager 80% + 1D10
TAI	4D6 + 12	
INT	1D6	
POU	2D6	
DEX	2D6 + 2	Points de Vie Moyens 24/25

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Tentacules (1D4)	40%	20%	1D4
Morsure	30%	-	3D6
Langue	60%	-	Aucun

Armure : 4 points de peau.

Notes : l'attaque avec la langue peut s'effectuer jusqu'à une distance de dix mètres et même plus. Toute personne touchée par la langue est ligotée et entraînée dans la gueule de la créature. La langue possède un nombre de points de vie égal à la CON du monstre. Si la langue endure des dégâts, l'octiguane lâche prise et évite de réutiliser cette méthode d'attaque. L'étreinte de la langue ne peut pas être brisée par la force humaine.

A chaque round, l'octiguane peut attaquer avec 1D4 de ses tentacules. Un coup porté par un tentacule maintient la proie enserrée pendant que l'octiguane s'apprête à la mordre. Un jet sous FOR x 3 réussi permet de se dégager du tentacule.

Ours Brun

On trouve les ours dans toutes les régions tempérées. L'espèce décrite ici est l'ours brun européen, que l'on trouve également en Asie. Les mêmes données un peu "remusclées" peuvent être utilisées pour le grizzli amarehkain. Les ours noirs amarekhains, plus petits, ont une TAI et une FOR qui ne dépassent pas 3D6 + 6.

Caractéristiques		Compétences
FOR	3D6 + 12	Grimper 20% + 1D10
CON	2D6 + 6	Ecouter 20% + 1D10
TAI	3D6 + 12	
INT	1D6	
POU	2D6	
DEX	3D6	Points de Vie Moyens 23/24

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	25%	-	1D10 + 2
Griffes (2)	40%	20%	1D6 + 2

Armure : 2 points de fourrure

Les Pestilentiels

"Elles avaient le corps recouvert d'une fourrure graisseuse, des becs d'oiseaux, des griffes de chats et des yeux étincelants. Elles poussaient d'épouvantables cris suraigus et leurs becs en s'ouvrant révélaient une rangée de dents pointues (...) Hawkmoon suffoquait et sentait la nausée l'envahir car les bêtes dégageaient une odeur pestilentielle." **L'Epée de L'Aurore**

Les pestilentiels sont des créatures ressemblant à des babouins avec des becs de faucon aux dents pointues, et de grandes serres. Ils sont agiles et semi-intelligents. Ils chassent en meutes. On trouve des pestilentiels en Granbretanne et à Yel. Ils vivent dans les cités en ruines et sont nocturnes.

Caractéristiques		Compétences
FOR	3D6 + 6	Embuscade 10% + 1D10
CON	3D6	Grimper 70% + 1D10
TAI	3D6	Se Cacher 20% + 1D10
INT	2D6	Déplacement Sil. 20% + 1D10
POU	2D6	Sentir 30% + 1D10
DEX	3D6	Chercher 25% + 1D10
		Voi25% + 1D10
		Pister 30% + 1D10
		Points de Vie Moyens 10/11

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40%		1D10
Serres (2)	60%	50%	1D6
Puanteur	Auto	-	Spécial

Armure : 1 point de fourrure

Notes : l'attaque spéciale des pestilentiels est leur puanteur. Toute personne les combattant est submergée par une nausée et doit soustraire 10% à toutes ses attaques et parades.

Le Peuple des Ombres de Soryandum

Les membres du Peuple des Ombres ressemblent aux Grands Bienheureux puisque eux aussi sont les descendants d'humains ayant découvert un moyen sûr de résister au Tragique Millénaire. Ils ont créé un nouveau langage qui leur a appris à penser différemment, maîtrisèrent différents contrôles mentaux et étudièrent les préceptes de la loi de l'espace-temps. Ceci leur permet de déplacer la majeure partie de leur substance dans une autre dimension, les laissant presque invisibles et intangibles. Ils ne peuvent quitter Soryandum car c'est de cet endroit qu'émanent leurs pouvoirs.

Les membres du Peuple des Ombres peuvent voler et se déplacer sur et sous l'eau. Ils peuvent utiliser leur FOR augmentée par leur contrôle mental, pour porter une TAI inférieure ou égale à leur FOR. Ils sont capables de ressentir des vibrations mentales et prévenir leurs amis contre leurs ennemis. Lorsqu'ils se trouvent en plein soleil ou dans l'ombre, ils sont presque impossibles à distinguer (soustrayez 30% à la compétence Voir de quiconque les cherche du regard).

Avant de se déplacer vers une autre dimension les membres du Peuple des Ombres aménagèrent des entrepôts dans une caverne située dans les collines à l'extérieur de Soryandum. Ils y transportèrent tous leurs appareils et laissèrent la Bête Mécanique comme gardien de la caverne. Ils peuvent décider d'aider leurs amis en leur expliquant la nature de certains objets dont ils ont besoin. Ils peuvent également leur dire comment pénétrer dans la caverne. Rien ne peut vraiment être tenté contre la Bête mécanique. Il faut essayer de la duper, et de cela aussi, les amis doivent être avertis.

Caractéristiques		Compétences
FOR	(5D6)	Toute Connaissance à INT x 4
TAI	3D6	(au choix du maître de jeu)
INT	4D6	
POU	3D6	
DEX	3D6	
APP	3D6 + 6	Points de Vie Moyens n/a

Pieuvre

On ne trouve les pieuvres que dans les océans. Elles peuvent attaquer avec 1D8 tentacules à chaque round. Lorsqu'un tentacule a touché sa cible, la pieuvre peut mordre celle-ci.

Caractéristiques		Compétences
FOR	4D6	Se Cacher 80% + 1D10
CON	2D6 + 6	Nager 80% + 1D10
TAI	4D6	
INT	1D6	
POU	2D6	
DEX	3D6 + 6	Points de Vie Moyens 15

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Tentacule (1D8)	30%	30%	1D3
Morsure	40%	-	1D6

Armure : 2 points de peau

Ptéron

"Ils virent d'énormes bêtes ailées, semblables à des chauve souris, à ceci près qu'elles possédaient de longs bras et des griffes acérées, occupées à mettre en pièces les soldats vaincus et à se repaître des cadavres...Mais la bête monstrueuse s'était déjà lancée à leur poursuite, mi courant, mi volant, laissant échapper un sifflement écoeurant et dégageant une puanteur immonde." **Le Joyau Noir**



Un ptéron est une chauve souris dont les gênes ont été modifiés, et qui atteint la taille d'un cheval. Ces animaux ne sont pas de nature belliqueuse. Lorsqu'ils ont tué une quantité suffisante de proies pour se nourrir, ils s'arrêtent et dévorent leur pitance sans s'occuper du reste de la bataille. Ils s'arrêtent de combattre lorsque chacun d'entre eux a tué un nombre d'ennemis dont les TAI additionnées sont égales à la leur. Ils empestent la viande putréfiée et le vieux sang séché.

A l'instar des chauves souris, les ptérons utilisent encore des sonars pour se diriger. Cependant, à la différence de celles ci, leurs cris suraigus et extrêmement bruyants sont perceptibles par les humains.

Si un ptéron pousse ces cris perçants à moins de trois mètres des oreilles (sans protection) d'un aventurier, celui-ci devra réussir un jet sous CON x 5 sous peine d'être étourdi. Dans ce cas, il ne pourra ni attaquer ni parer durant le round de combat suivant.

Les ptérons sont originaires de Perse où ils furent créés. Les habitants d'Orient (Perse, Syrie et Turquia) les utilisent comme bête de guerre mais aussi comme monture. Seules les personnes suffisamment riches sont capables de les utiliser dans ce dernier rôle. Le prix d'un ptéron dressé avoisine les 10 000 A. Ces cavaliers sont pour la plupart des nobles, leurs gardes du corps ou des mercenaires ayant amassé une fortune suffisante. Seule exception à cette règle, les guerriers des tribus sauvages qui habitent dans les déserts de Syria, aux confins de l'Egypte interdite. Ces peuplades les utilisent aussi comme monture mais considèrent les ptérons comme des animaux sacrés. Ils les ont élevés au rang des dieux humains aux visages bestiaux, semblables à ceux vénérés dans l'Egypte Antique.

Les ptérons dressés sont entraînés à pousser leur cri strident sur ordre de leur cavalier. Ce dernier porte généralement un casque qui le protège des effets de cette attaque. Malheureusement, le casque isole complètement son utilisateur de tous les bruits environnants. Le cavalier devient donc virtuellement sourd. Seuls les artisans d'Hamadan savent fabriquer ces casques. Leur prix est d'environ 4 000 A.

Les ptérons utilisés comme monture sont moins agressifs que leurs congénères utilisés comme bêtes de guerre. Leurs pourcentages d'attaques sont donc divisés par deux. Les ptérons, comme toutes les montures aériennes, ne peuvent pas transporter un homme (ou une charge) dont la TAI excède leur FOR.

Caractéristiques		Compétences
FOR	4D6 + 6	Ecouter 70% + 1D10
CON	3D6	Sentir 50% + 1D10
TAI	4D6 + 6	
INT	1D6	
POU	3D6	
DEX	2D6	Points de Vie Moyens 24/25

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	45%	-	1D8 + 4
Serres (2)	60%	30%	2D6
Coup d'Aile (2)	70%	30%	1D4
Cri Perçant	Auto	-	Etourdissement

Armure : 2 points de cuir

Python

Les pythons et les boas s'embusquent pour attaquer leurs proies qu'ils entourent de leurs anneaux. Une fois qu'un python a réussi son Etreinte, il continuera à étouffer sa victime jusqu'à ce que celle ci soit morte ou qu'il soit tué. L'armure n'offre aucune protection contre ces dommages. Un aventurier enserré dans les anneaux du serpent ne pourra dégager le bras tenant son arme qu'en réussissant un jet sous sa DEX x 3 avec 1D100. Après chaque round d'étouffement, la victime doit réussir un jet sous CON x 5 avec 1D100 sous peine de s'évanouir.

Les pythons et les boas vivent dans toutes les jungles de la Terre.

Caractéristiques		Compétences
FOR	4D6 + 12	Embuscade 60% + + 1D10
CON	3D6	Se Cacher 80% + 1D10
TAI	3D6 + 12	Déplacement Sil.90 + 1D10
INT	1D4	
POU	2D6	
DEX	3D6	Points de Vie Moyens 21

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	60%		1D6
Etreinte	40%	-	3D6

Armure : 1 point d'écailles

Les Grands Bienheureux

Les Grands Bienheureux sont les habitants de Dnark, en Amarehk. Ce sont des ombres colorées qui peuvent s'étirer ou se rétrécir à volonté, en prenant une TAI visible allant de 3 à 24. Pour communiquer entre eux, ils utilisent des chants et le changement des couleurs.

Le chant des Grands Bienheureux est utilisé pour communiquer et pour attaquer. L'un de leurs chants peut provoquer le sommeil. Si un Grand Bienheureux essaie d'endormir quelqu'un, sa victime doit lancer 1D100 et ajouter le POU du Grand Bienheureux au résultat du jet. Si le total est supérieur au POU x 3, la personne s'endort pendant 2D6 heures.

Un Grand Bienheureux peut porter un objet ou une personne dont la TAI est inférieure à sa FOR. Cependant cette pseudo FOR n'est pas utilisée à d'autres fins, comme par exemple pour faire voltiger des armes.

Jadis, les Grands Bienheureux étaient des humains. Dès le début du Tragique Millénaire, un scientifique de Dnark découvrit un moyen de transformer une personne en être d'énergie, complètement immunisé contre la destruction de la guerre. Lorsque le Bâton Runique vint à Dnark, les Grands Bienheureux décidèrent de le servir et de le protéger, lui et son esprit Jehamiah Cohnahlias. Lorsqu'un danger visible tente de pénétrer dans la ville, les Grands Bienheureux endorment les intrus grâce à leurs chants et les emportent loin de la ville. Les visiteurs qui semblent animés de bonnes intentions sont envoyés devant Jehamiah, qui leur offre son hospitalité.

Caractéristiques		Compétences
FOR	(3D6)	Ecouter 80% + 1D10
INT	6D6	Déplacement Silencieux 100%
POU	6D6	Voir 80% + 1D10
DEX	3D6 + 6	
CHA	3D6 + 6	Points de Vie Moyens n/a

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Chant	Auto	-	Sommeil

Les Sanguinères

Les sanguinères sont des monstres vivant sous terre. Ils ont de longs corps tendineux, couvertes d'une peau nue semblable à du cuir. et auxquels se rattachent de gigantesques griffes décharnées. Leur faciès écrasé rappelle les chauves souris ; leur gueule est remplie de dents aiguisées comme des rasoirs et agencées en ciseaux. Les sanguinères sont nocturnes, mais la lumière ne les blesse pas. Ils attaquent en jaillissant brusquement de terre et en saisissant les pieds de leurs victimes.

Les sanguinères sont originaires d'Afrique du Nord et du Proche Orient, en incluant la Perse, la Syria et la Turquia, où ils nichent dans les vieux réseaux souterrains, dans les égouts et dans les ruines. Une colonie moyenne comprend 2D100 de ces créatures.

Caractéristiques		Compétences
FOR	2D6 + 3	Se Cacher 80% +1D10
CON	3D6	Ecouter 80% + 1D10
TAI	3D6 - 2	
INT	1D4	
POU	2D6	
DEX	2D6	Points de Vie Moyens 10

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	35%		1D6 + 2
Griffes (2)	35%	20%	1D8 - 1

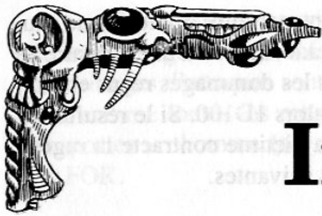
Armure : aucune

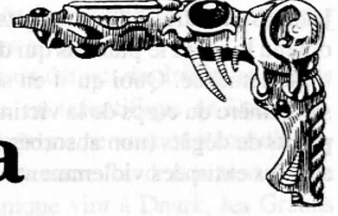
Notes: si la morsure du sanguinère parvient à traverser l'armure de sa cible, la créature saisit sa victime avec ses pattes et commence à lui sucer son sang. A chaque round suivant, le sanguinère touche automatiquement et suce 1D6 points de FOR à sa victime. L'armure n'offre aucune protection contre ces dommages puisque la créature est déjà collée au corps de sa victime. Le sanguinère s'agrippe avec force ; seule sa mort ou celle de sa victime pourra lui faire lâcher prise. Cependant, on peut réussir à l'arracher en réussissant un jet sous FOR x 5. Le sanguinère tente au même moment un

jet sous sa FOR. Si les deux jets sont réussis, c'est celui ayant obtenu le score le plus bas qui décide si oui ou non la créature s'est détachée. Quoi qu'il en soit, lorsqu'on arrache ainsi le sanguinère du corps de la victime, celle-ci endure encore 1D4 points de dégâts (non absorbés par l'armure) du fait des dents acérées extirpées violemment.

En outre, les sanguinères sont porteurs d'une forme mutante de rage. Toute personne ayant survécu à une morsure de sanguinère doit additionner tous les dommages reçus et multiplier le total par trois. Lancez alors 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à ce produit, la victime contracte la rage et en meurt dans les 1D4 semaines suivantes.







Personnalités Importantes de la Terre du Tragique Millénaire

Noblegent (54 ans)

Noblegent est le meilleur ami et conseiller du Comte Airain. Son jugement est très avisé et s'inquiète beaucoup de la progression de la Granbretanne. Ce n'est pas un guerrier, même s'il a combattu à la bataille de Londra. Il est habituellement revêtu de longues robes noires tombant jusqu'à ses pieds. Il connaît une ancienne forme de magie, une sorte de chant runique, qui peut passer pour un poème ou une chanson. Noblegent peut diriger ce chant contre un individu spécifique, qui en subira les effets en 2D4 minutes.

Le chant peut provoquer l'évanouissement, la rage, la peur panique chez la victime, ou tout autre impulsion au gré de Noblegent. Les effets de la rune s'estompent en 1D6 heures.

Il est certain que Noblegent connaît d'autres secrets concernant la magie et les savoirs anciens.



FOR 14 **CON 14** **TAI 11** **INT 2 1** **POU 19**
DEX 17 **CHA 17** **Points de Vie14** **Blessure Majeure 7**

Nationalité : Française

Armure : aucune (demi plaques 1D8-1)

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée Longue	62%	60%	1D10 + 1 + 1D6
Dague	77%	65%	1D4 + 2 + 1D6

Bonus au Combat : Attaque + 23%, Parade + 11%

Agilité (+ 11%) : Grimper 51%, Eviter 59%, Sauter 43%, Equitation 30%

Communication (+ 21%) : Crédit 62%, Eloquence 70%, Persuader 96%

Connaissance (+ 100%) : Toutes à 100%

Manipulation (+ 23%) : Passe-Passe 76%, Poser un Piège 86%

Perception (+ 16%) : Equilibre 45%, Ecouter 45%, Voir 55%

Discrétion (+ 13%) : Se Cacher 83%, Déplacement Silencieux 77%

Comte Airain (63 ans)

Le comte Airain est le Seigneur Gardian de la Kamarg. Durant sa jeunesse, il servit dans de nombreuses grandes cours d'Europe, et participa à la plupart des grandes batailles de son époque. Sa force et sa vaillance sont légendaires dans toute l'Europe. Yisselda, la femme d' Hawkmoon, est sa fille.

A leur début, le comte Airain approuvait les conquêtes granbretonnes, pensant qu'elles aideraient à l'unification de l'Europe. Finalement, les crimes de Méliadus le firent changer d'avis et il se retourna contre le Ténébreux Empire. Au combat, le comte Airain porte toujours son armure de plaques en airain (cuivre). Cette dernière est bien meilleure qu'une armure ordinaire et lui donne 1D10+6 points de protection.



FOR 20 CON 19 TAI 19 INT 16 POU 14
DEX 13 CHA 17 Points de Vie 26 Blessure Majeure 13

Nationalité : Scandienne

Armure : armure de plaques en cuivre 1D10+6

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée Longue	100%	100%	1D10 + 1 + 1D6
Ecu	51%	100%	1D6 + 1D6
Javelot	100%	-	1D8 + 2 + 1D4
Lance Feu	80%	-	5D6
Dague	75%	64%	1D4 + 2 + 1D6

Bonus au Combat : Attaque + 15%, Parade + 4%

Agilité (+ 4%) : Grimper 54%, Eviter 74%, Sauter 69%, Equitation 94%, Nager 29%, Culbuter 43%, Diriger un Flamant Géant 56 %

Communication (+ 11%) : Crédit 99%, Eloquence 43%, Persuader 62%, Chanter 25%

Connaissance (+ 59%) : Connaissance du Monde Ancien 88%, Connaissance de la Chimie 100%, Connaissance de l'Electricité 100%, Connaissance de la Mécanique 100%, Connaissance de la Médecine 51 %, Evaluer un Trésor 72%, Premiers Soins 88%, Mémoriser 96%, Navigation 72%, Navigation Aérienne 61 %

Manipulation (+ 15%) : Jongler 75%, Crocheter 20%, Passe-Passe 25%, Poser un piège 25%, Faire un noeud 87%

Perception (+ 6%) : Equilibre 56%, Ecouter 67%, Sentir 35%, Chercher 89%, Voir 76%, Goûter 32%, Pister 47%

Discrétion (- 3%) : Embuscade 42%, Camouflage 75%, Dissimuler 62%, Se Cacher 37%, Déplacement Silencieux 54%

Huillam d'Averc (34 ans)

D'Averc est un architecte-poète-érudit français. A l'occupation de la France, il rejoignit l'Ordre du Sanglier en Granbretanne afin de recevoir pouvoir et prestige. C'étaient un honneur que l'on accordait très rarement aux hommes qui n'était pas granbretons. Il se rallia finalement à Hawkmoon et se retourna contre ses anciens alliés. La comtesse Flana de Granbretanne et d'Averc tombèrent amoureux. Ce fut en grande partie cet amour qui poussa la comtesse à réparer le mal causé par la Granbretanne. D'Averc est un h[illegible] que, et il se plaint toujours d'être malade et d'avoir une [illegible] constitution. Toutefois, aucun de ses amis ne l'a jamais vu autrement qu'en pleine santé. Il parle la langue secrète de l'Ordre du Sanglier.



FOR 18 CON 19 TAI 14 INT 17 POU 13
DEX 16 CHA 20 Points de Vie 21 Blessure Majeure 11

Nationalité : Française

Armure : plaques et heaume 1D10+2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Rapière	99%	93%	1D6 + 1 + 1D6
Epée Longue	90%	86%	1D10 + 1 + 1D6
Dague	73%	66%	1D4 + 2 + 1D6
Lance Feu	73%	-	5D6

Bonus au Combat : Attaque 13%, Parade 6%

Agilité (+ 6%) : Grimper 46%, Eviter 66%, Sauter 29%, Equitation 83%, Nager 16%, Culbuter 39%

Communication (+ 14%) : Crédit 14%, Eloquence 62%, Persuader 57%

Connaissance (+ 28%) : Connaissance du Monde Ancien 100%, Connaissance de la Chimie 66%, Connaissance de la Mécanique 55%, Evaluer un Trésor 71%, Connaissance de la Médecine 53 %, Premiers Soins 80%, Cartographie 99%, Mémoriser 95%, Navigation 69%, Navigation Aérienne 39 %

Manipulation (+ 13%) : Jongler 36%, Crocheter 61%, Passe Passe 58%, Poser un Piège 46%, Piloter un Ornithoptère 28%

Perception (+ 6%) : Equilibre 58%, Ecouter 43%, Sentir 28%, Chercher 73%, Voir 65%, Goûter 47%, Pister 52%

Discrétion (+ 7%) : Embuscade 37%, Camouflage 48%, Dissimuler 29%, Couper une Bourse 19%, Se Cacher 58%, Déplacement Silencieux 52%

Orland Fank (42 ans)

Orland Fank est un gaillard aux yeux bleus, gigantesque et rougeaud, venant d'Orkneys. Il est revêtu du tartan traditionnel. C'est un serviteur du bâton runique, et apparait généralement lorsque ses amis serviteurs ont besoin de lui. Il parle du Guerrier d'Or et de Jais comme "son frère", mais on a jamais pu comprendre si cette fraternité était d'ordre physique ou spirituelle.

FOR 15 CON 20 TAI 19 INT 16 POU 14
DEX 13 CHA 12 Points de Vie 27 Blessure Majeure:14

Nationalité : Orkneys

Armure : cuir 1D4

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Grande Hache	70%	59%	4D6
Gourdin	60%	49%	2D6

Bonus au Combat : Attaque + 10%, Parade - 1%

Agilité (- 1%) : Grimper 42%, Eviter 51%, Sauter 36%, Equitation 63%, Nager 71%, Culbuter 14%

Communication (+ 6%) : Eloquence 62%, Persuader 50%, Chanter 45%

Connaissance (+ 25%) : Connaissance du Monde Ancien 100%, Connaissance de la Chimie 66%, Connaissance de la



Mécanique 55%, Evaluer un Trésor 71%, Premiers Soins 80%, Cartographie 99%, Mémoriser 95%, Navigation 69%

Manipulation (+ 10%) : Crocheter 38%, Poser un Piège 47%, Faire un Noeud 47%

Perception (+ 6%) : Equilibre 50%, Ecouter 30%, Chercher 80%, Voir 41%, Goûter 35%, Pister 62%

Discrétion (- 4%) : Se Cacher 20%, Déplacement Silencieux 41%

Comtesse Flana Mikosevaar de Kanbery

Flana est la cousine du Roi Huon. Lorsque Méliadus se rebella, il la nomma Reine Impératrice après la mort de Huon. Avant la bataille de Londra, Flana vivait dans une espèce d'hébétement, n'ayant aucune pensée. Elle avait de nombreux amants qu'elle faisait tuer la plupart du temps lorsqu'elle s'en lassait. Elle eut également 12 maris, dont elle divorça ou qu'elle fit assassiner. Le Baron Méliadus et Asrovak Mikosevaar furent deux de ses maris. Il se peut qu'elle ait elle-même tué un ou deux de ses époux à l'aide de poisons ou de gaz délétères qu'elle sait concocter et utiliser à des fins mortelles.



Lorsque Londra fut renversée, elle réorganisa la ville et proscrit le port des masques. Jusqu'à cette époque, son masque représentait un héron filé d'or. De tous les Granbretons, elle seule possède toute sa raison. Son état de transe dura jusqu'à ce que les conditions furent favorables au recouvrement de sa santé mentale. Elle est amoureuse de Huillam d'Averc.

FOR 12	**CON 11**	**TAI 8**	**INT 20**	**POU 18**
DEX 8	**CHA 17**	**Points de Vie 10**	**Blessure Majeure 5**	

Nationalité : Granbretonne

Armure : aucune

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	54%	46%	1D4 + 2

Bonus au Combat : Attaque + 14%, Parade + 6%

Agilité (+ 6%)

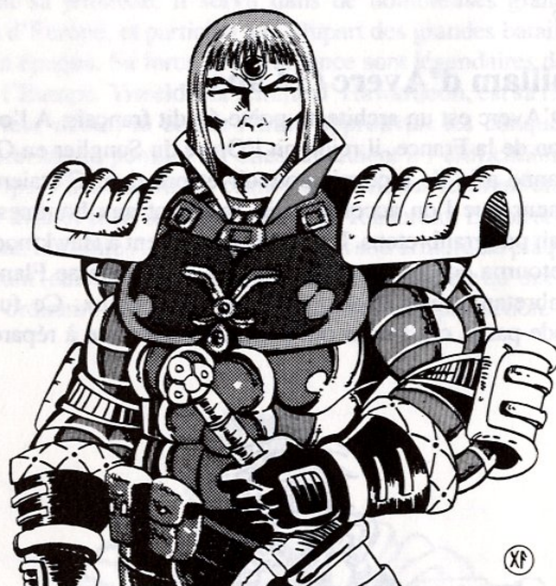
Communication (+ 19%) : Crédit 100%, Eloquence 89%, Persuader 90%, Chanter 40%

Connaissance (+ 46%) : Connaissance de la Chimie 86%, Connaissance de la Musique 82%

Manipulation (+ 14%) : Crocheter 35%, Poser un Piège 47%

Perception (+ 14%) : Toutes les compétences au niveau de base

Discrétion (+ 8%): Dissimuler 75%, Déplacement Silencieux 49%



Duc Dorian Hawkmoon de Köln, Champion Eternel (27 ans)

Le père de Hawkmoon fut l'un des premiers à se rebeller contre la Granbretanne, mais il fut tué, laissant le jeune Dorian prétendre au duché et continuer la rébellion. Hawkmoon devint par la suite un Champion du Bâton Runique et contribua à causer la chute de la Granbretanne. L'une des forces les plus importantes de Hawkmoon est le grand nombre d'amis fidèles qui l'entourent. Quiconque désire se battre contre Hawkmoon doit également combattre D'Averc, le Comte Airain, Oladahn, Noblegent, Orland Fank, le Guerrier d'Or et de

Jais et Yisselda, qui sont tous de redoutables guerriers et prêts à se lancer aux côtés de Hawkmoon en cas de danger.

FOR 16	**CON 18**	**TAI 15**	**INT 19**	**POU 16**
DEX 15	**CHA 16**	**Points de Vie 21**	**Blessure Majeure 11**	

Nationalité : Germain

Armure : plaques et heaume 1D10+2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée Longue	100%	98%	1D10 + 1 +1D6
Ecu	48%	94%	1D6 + 1D6
Dague	78%	68%	1D4 + 2 + 1D6
Lance Feu	98%	-	5D6

Bonus au Combat : Attaque + 18%, Parade + 8%

Agilité (+ 8%) : Grimper 28%, Eviter 89%, Sauter 38%, Equitation 83%, Nager 15%, Culbuter 58%, Diriger un Animal Volant 65%

Communication (+ 15%) : Eloquence 58%, Persuader 68%

Connaissance (+ 18%) : Connaissance du Monde Ancien 23%, Connaissance de la Mécanique 26%, Evaluer un Trésor 58%, Premiers Soins 42%, Cartographie 38%, Mémoriser 78%, Navigation 48%, Navigation Aérienne 51%

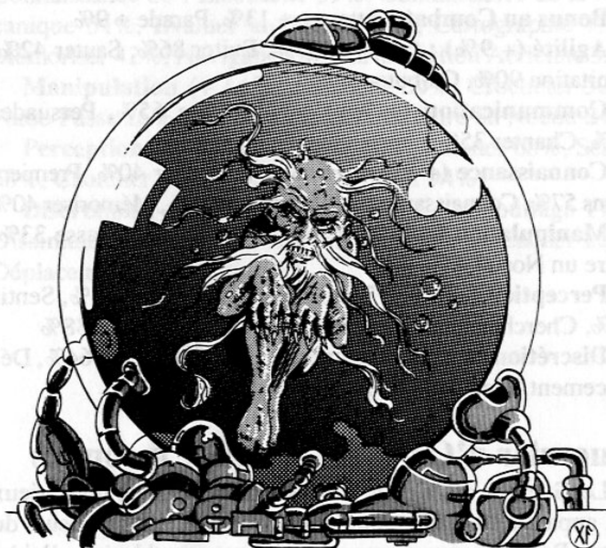
Manipulation (+ 18%) : Poser un Piège 40%, Faire un Noeud 63%

Perception (+ 11%) : Equilibre 67%, Ecouter 42%, Sentir 26%, Chercher 75%, Voir 52%, Goûter 31%, Pister 37%

Discrétion (+ 7%) : Embuscade 87%, Camouflage 58%, Dissimuler 46%, Se Cacher 67%, Déplacement Silencieux 65%

Le Roi Empereur Huon (+ de 2000 ans)

Huon dirige la Granbretanne depuis 2000 ans. Il est maintenu en vie par le globe trône dans lequel il se trouve. Son corps est complètement desséché, seuls ses yeux et sa langue sont mobiles et utiles. Il est complètement fou et démoniaque. Toutefois sa démence est froidement calculatrice plutôt que vorace comme l'est celle de Méliadus. Il est extrêmement avisé et arrogant. Il ne peut mourir que si son globe trône est détruit.



FOR 1	**CON 1**	**TAI 1**	**INT 25**	**POU 20**
DEX 1	**CHA 26**	**Points de Vie 1**	**Blessure Majeure : aucune**	

Nationalité : Granbretanne

Armure : aucune

Armes : aucune

Bonus au Combat : ne peut pas combattre

Agilité : Aucune

Communication (+ 35%) : Crédit 100%, Eloquence 100%, Persuader 100%

Connaissance (+ 100%) : Connaissance du Monde Ancien 100%, Evaluer un Trésor 100%, Mémoriser 100%

Manipulation : aucune

Perception (+ 17%) : Ecouter 86%, Voir 90%

Discrétion : aucune

Baron Kalan de Vitall (68 ans)

Kalan est un homme extrêmement intelligent, un véritable maître des sciences physiques. C'est un Grand Connétable Héréditaire de l'Ordre du Serpent (les scientifiques granbretons). Il n'aime pas le faste, ses robes et son masque sont plus simples que ceux de ses confrères. Sans nul doute, il est l'homme le plus intelligent de la planète. Avec la connaissance du temps de Taragorm, il a réussi à créer un vaisseau interdimensionnel.



FOR 9	**CON 11**	**TAI 15**	**INT 30**	**POU 18**
DEX 10	**CHA 10**	**Points de Vie 14**	**Blessure Majeure 7**	

Nationalité : Granbretanne

Armure : aucune

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée Courte	63%	42%	1D6 + 1
Dague	73%	52%	1D4 + 2

Bonus au Combat : Attaque + 23%, Parade + 2%

Agilité (+ 2%) : Eviter 26%, Equitation 41%

Communication (+ 24%) : Crédit 70%, Eloquence 97%, Persuader 67%

Connaissance (+ 100%) : Toutes à 100%

Manipulation (+ 23%) : Toutes les compétences au pourcentage de base.

Perception (+ 24%) : Ecouter 54%, Goûter 64%

Discrétion (+ 15%) : Toutes les compétences au pourcentage de base.

Baron Méliadus de Kroiden

Méliadus est un homme au tempérament violent et aux passions insensées. Son désir pour Yisselda lui fit prêter serment sur le Bâton Runique et c'est à la suite de cette décision que l'action des romans fut déclenchée. Méliadus est paranoïaque et cupide. Il s'empare de ce qu'il désire, et sa convoitise l'emporte même sur sa loyauté et sa crainte envers le Roi Huon.



FOR 18 CON 14 TAI 17 INT 20 POU 18
DEX 17 CHA 13 Points de Vie 19 Blessure Majeure 10

Nationalité : Granbretanne

Armure : plaque et heaume 1D10 + 2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée Longue	95%	94%	1D10 + 1 + 1D6
Hache de Bataille	75%	64%	1D8 + 2 + 1D6
Dague	65%	54%	1D4 + 2 + 1D6
Lance Feu	55%	-	5D6

Bonus au Combat : Attaque + 25%, Parade + 14%

Agilité (+ 14%) : Grimper 44%, Eviter 54%, Equitation 88%

Communication (+ 15%) : Eloquence 65%, Persuader 90%

Connaissance (+ 38%) : Evaluer un Trésor 74%, Premiers Soins 64%, Cartographie 55%, Navigation Aérienne 37%, Navigation 45%

Manipulation (+ 25%) : Faire un Noeud 50%, Piloter un Ornithoptère 45%

Perception (+ 14%) : Equilibre 34%, Ecouter 69%, Sentir 52%, Chercher 81%, Voir 56%, Pister 28%

Discrétion (+ 10%) : Embuscade 60%, Camouflage 43%, Dissimuler 57%, Couper une Bourse 15%, Se Cacher 68%, Déplacement Silencieux 33%

Oladahn des Montagnes Bulgares (20 ans)

Oladahn est un géant des montagnes, mais sa croissance a été arrêtée. Il quitta les montagnes pour rejoindre Hawkmoon, mais aussi pour échapper au cannibalisme de son oncle Barkyos. Oladahn est un petit homme dont la peau est recouverte d'une fourrure d'un brun rouille. Il est de bon tempérament, et également très loyal envers Hawkmoon et ses amis.



FOR 14 CON 17 TAI 10 INT 16 POU 15
DEX 16 CHA 12 Points de Vie 17 Blessure Majeure 9

Nationalité : Bulgarier

Armure : cuir 1D4 + 2 points de fourrure

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Arc Long	83%	-	1D10 + 2
Epée Courte	78%	74%	1D6 + 1
Epée Longue	72%	69%	1D10 + 1
Dague	68%	64%	1D4 + 2

Bonus au Combat : Attaque + 13%, Parade + 9%

Agilité (+ 9%) : Grimper 53%, Eviter 86%, Sauter 42%, Equitation 90%, Culbuter 53%

Communication (+ 7%) : Eloquence 65%, Persuader 17%, Chanter 35%

Connaissance (+ 8%) : Evaluer un Trésor 40%, Premiers Soins 57%, Connaissance de la Médecine 43%, Mémoriser 40%

Manipulation (+ 13%) : Jongler 23%, Passe-Passe 33%, Faire un Noeud 46%

Perception (+ 7%) : Equilibre 76%, Ecouter 94%, Sentir 81%, Chercher 53%, Voir 46%, Goûter 61%, Pister 38%

Discrétion (+ 8%) : Dissimuler 19%, Se Cacher 64%, Déplacement Silencieux 53%

Guerrier d'Or et de Jais (âge inconnu)

Le Guerrier d'Or et de Jais est un personnage mystérieux qui apparait à Hawkmoon, ainsi qu'aux autres serviteurs du Bâton Runique, aux moments où ils ont grand besoin d'aide. Il est revêtu d'une armure de plaques noire et or qu'il ne retire

jamais, même pas le heaume. Il semble ne jamais manger, ni boire. Lorsqu'il fut tué dans la salle du Bâton Runique, Hawkmoon ne retrouva aucun corps dans son armure.



FOR 18	CON 17	TAI 17	INT 15	POU 16
DEX 13	CHA 16	Points de Vie 22	Blessure Majeure 11	

Nationalité : Inconnue

Armure : plaques et heaume 1D10 + 2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée Longue	95%	95%	1D10 + 1 + 1D6
Hache d'Armes	90%	90%	4D6
Dague	90%	90%	1D4 + 2 + 1D6

Bonus au Combat : Attaque + 16%, Parade + 6%
Agilité (+ 6%): Grimper 65%, Eviter 25%, Sauter 36% Equitation 98%, Nager 18%, Culbuter 34%, Diriger un Animal Volant 34%
Communication (+ 11%) : Eloquence 66%, Persuader 48%
Connaissance (+ 6%) : Connaissance de la Chimie 60%, Connaissance de l'Electricité 39%, Connaissance de la Mécanique 51%, Evaluer un Trésor 31%, Cartographie 73%, Mémoriser 42%, Navigation 40%, Navigation Aérienne 35%
Manipulation (+ 14%) : Jongler 34%, Crocheter 50%, Passe-Passe 26%, Poser un Piège 71%, Faire un Noeud 24%
Perception (+ 7%) : Equilibre 60%, Ecouter 68%, Sentir 58%, Chercher 63%, Goûter 36%, Pister 94%
Discrétion (- 1%) : Embuscade 68%, Camouflage 17%, Dissimuler 40%, Couper une Bourse 27%, Se Cacher 26%, Déplacement Silencieux 57%

Yisselda d'Airain (23 ans)

Yisselda est la femme d' Hawkmoon et la fille du comte Airain. Méliadus fit le serment qu'il anéantirait la Kamarg après qu'elle ait refusé son amour. Même si elle a été parfaitement éduquée selon son rang, Yisselda a également été entraînée dans l'art de la guerre. Elle n'aime pas combattre, et ne s'y soumet qu'en dernier recours. Elle a donné deux enfants à Hawkmoon, Manfred et Yarmilla.

FOR 13	CON 16	TAI 9	INT 16	POU 15
DEX 13	CHA 18	Points de Vie 16	Blessure Majeure 8	

Nationalité : Scandienne/Française

Armure : aucune (demi-plaques 1D8-1)

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée Longue	59%	55%	1D10 + 1
Hache de Bataille	49%	45%	1D8 + 2
Lance Feu	39%	-	5D6



Bonus au Combat : Attaque + 9%, Parade + 5%
Agilité (+ 5%) : Equitation 84%, Nager 49%
Communication (+ 13%) : Eloquence 49%, Persuader 62%, Chanter 92%
Connaissance (+ 8%) : Connaissance du Monde Ancien 40%, Connaissance de la Musique 87%, Premiers Soins 70%, Cartographie 36%, Mémoriser 83%
Manipulation (+ 9%) : Passe-Passe 46%, Faire un Noeud 18%
Perception (+ 7%) : Chercher 57%, Voir 39%, Goûter 58%
Discrétion (+ 5%) : Dissimuler 20%, Se Cacher 27%



Les Toges Noires



Premier Chapitre

La Normandia sous la Botte Granbretonne

Les différentes scènes décrites dans cette aventure se situent en Normandia. Au commencement du scénario en Novembre 5296 (la 88ème année de la chèvre), celle ci connait un renversement du pouvoir. Le grand duc Ziminon, soutenu par la légion du Vautour, s'est sacré prince de Normandia, après une victoire sur les armées du monarque héréditaire, le prince Joaillet. Depuis, les Vautours se sont abattus sur la contrée et la mettent à feu et à sang. Seule la capitale, Rouen a échappé à leurs exactions. Asrovak Mikosevaar, le Grand Connétable des Vautours, s'affirme de jour en jour comme le véritable maître de la Normandia. Le nouveau prince, Ziminon, se contente lui de régir son palais.

Rouen, au 6ème millénaire se compose de 3 cités, construites successivement au cours des siècles, le long de la Seyn. La cité en amont, le Labyrinthe, correspond à la ville détruite lors du Tragique Millénaire. Aujourd'hui ses ruines monumentales s'étendent sur plusieurs lieues, de part et d'autre du fleuve. Les tours effondrées ont comblé les larges avenues. Une végétation folle a envahi la cité, l'engloutissant sous des couches d'humus. Toutes les personnes sensées, à l'exception des mutants, des proscrits et de rares chercheurs d'antiquités fuient le Labyrinthe. En effet, nul n'y séjourne longtemps sans contracter la lèpre rouge, maladie fatale et incurable. Les derniers fidèles du prince Joaillet, acculés par les Granbretons, y ont fait retraite. Si les personnages de vos joueurs étaient des partisans du prince, nul doute que le Labyrinthe soit devenu leur refuge.

Au Labyrinthe, succède en aval la cité interdite, lieu de résidence de l'aristocratie. Elle rassemble 24 dômes de béton et d'acier qui prennent racine en un réseau de galeries et de salles définissant une véritable ville souterraine. Cet ensemble abrite mille merveilles du temps passé, tel des murs lumineux, des colonnes à musiques, des puits à souffle d'air... L'arrivée des Granbretons à Rouen provoqua la fuite des Toges Noires. Cette confrèrie de sorciers assurait le fonctionnement des machineries motrices au tréfond de la ville souterraine, en échange de la protection du prince. Depuis l'occupation de Rouen par les Vautours, la cité interdite est ouverte à tous. Mikosevaar a planté son étendard sur le dôme princier, laissant à Ziminon le dôme de sa famille.

La dernière cité abrite les artisans, les marchands, les marins et renferme le port de Rouen, source de vitalité et de profit pour tous. Ses rues étroites et sinueuses deviennent périlleuses à la nuit tombée. La présence des Vautours ne dissuade pas les compagnies de coupe-jarrets ou les mutants antropophages échappés du Labyrinthe de se répandre dans les ruelles.

La présence continuelle des Granbretons pèse sur Rouen. Leurs navires de guerre ancrés au port, les patrouilles des Vautours à travers la cité, l'étendard de leur connétable flottant au sommet du dôme princier, les délations suivies d'arrestations en sont le dur rappel. Les habitants continuent leurs activités, tout en grondant en silence contre l'occupant. Quelques Vautours ont été assassinés mais aucune révolte n'est tentée, chacun étant convaincu à juste titre de l'impuissance de la Normandia face au Ténébreux Empire.

Léna, Comtesse de Rouen

Léna est la dernière survivante des Joaillets. Son père, le prince de Normandia, fut mis à mort par Asrovac lui même après la prise de Rouen. Quant à ses frères, ils ont péri dans la bataille livrée aux Vautours. Léna doit sa survie à la possibilité qu'elle offre aux Granbretons de remplacer Ziminon sur le trône de Normandia, si celui-ci se montre désobéissant.

Léna sera la cause de l'engagement des personnages dans cette aventure. Le destin funèbre qui afflige sa famille renforce son caractère mélancolique. Depuis la prise de Rouen et sa semi-captivité, Léna se renferme dans le souvenir d'un amour. Jadis, sa liaison secrète avec un peintre errant fut découverte et le prince Joaillet bannit l'artiste Exann de Parye, de la cité interdite. Sa relative innocence, aux yeux des Granbretons, permet à Léna d'agir à sa guise. Les recherches entreprises sur ses ordres lui ont révélé qu'après son départ de la cité interdite, Exann a trouvé refuge chez un sorcier, Wixander Tot que l'on dit proche des Toges Noires. Depuis, nul ne l'a jamais revu. La réputation de Wixander fait craindre le pire à Léna. Cependant des indiscrétions au palais lui ont permis d'échafauder l'évasion de son amant, plan dans lequel les personnages ont le premier rôle.

LENA JOAILLET, Comtesse de Rouen

Nationalité : française

Age : 22 ans

Classe : Noble, érudit

FOR 10	**CON 13**	**TAI 12**	**INT 15**	**POU 11**
DEX 12	**CHA 16**	**Points de vie 13**		**Blessure grave 07**

Armure : aucune

Compétences : Ancien Français 61 %, Vieil Anglais 46 %, Connaissance du Monde Ancien 56 %, Chanter 47 %, Connaissance de la Musique 45 %.

Léna est une charmante oiselle de cour. Aucun des usages et coutumes de la société aristocratique ne lui sont inconnus. Cependant, elle évolue avec la plus grande maladresse dans ce monde, qui lui est indifférent. Seul l'Ancien Monde trouve grâce à ses yeux. Dans son isolement à l'encontre des courtisans, une seule personne existe pour elle : Exann. Tout personnage qui désirerait obtenir ses faveurs, se trouverait face à un véritable défi.

La Rencontre

Le plan de Léna est le suivant. Ayant découvert qu'une troupe de Granbretons renégats se rend en la demeure de Wexander Tot sur son invitation, elle a fait rechercher par ses dames de compagnie des hommes de main. Ceux-ci doivent prendre la place des Granbretons et ensuite favoriser l'évasion de son amant, qu'elle imagine toujours retenu captif chez le sorcier. C'est ainsi que les personnages ont été contactés et invités à une fête donnée par Asrovak Mikosevaar au dôme princier. Les aventuriers reçoivent pour l'occasion, costumes de bal et invitations.

Au cours de cette soirée, où le mauvais goût granbreton teinté de baroque et de perversion s'exhibent en un spectacle rituel, des femmes masquées comme tout à chacun dans cette fête, invitent les personnages en un boudoir à l'écart du tumulte. C'est sans doute pour la première fois que les aventuriers se rencontrent. Nul hôte ne les reçoit, seuls quelques verres et carafons emplis de vins de Bordeaux attendent sur une table.

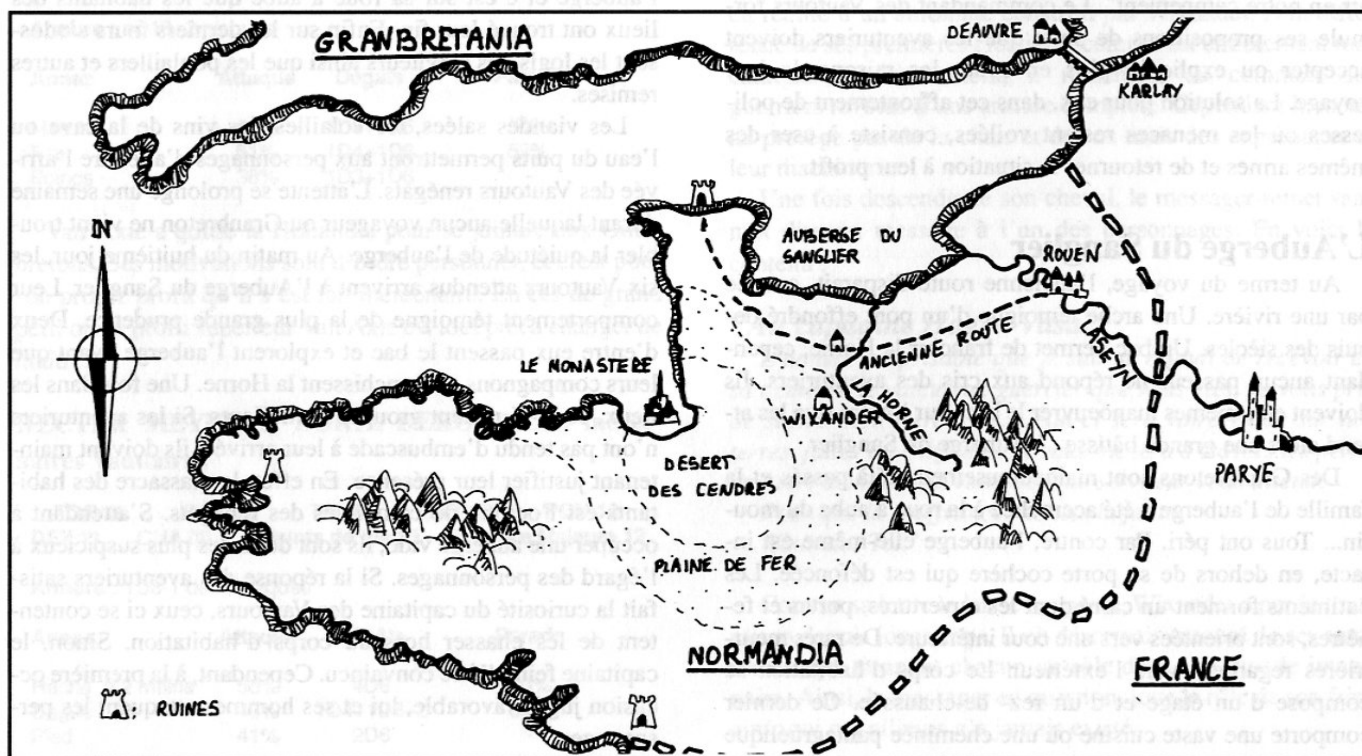
Après qu'ils aient bu quelques verres, Léna fait son apparition dans la petite pièce. Tout au long de l'entretien, elle conserve l'anonymat. Sa nature romantique fait appel au sens héroïque des personnages. C'est en tant que victime qu'elle a besoin de leur secours. Eux seuls sont capables de sauver Exann des griffes de ce sorcier qui a "charmé" ce "héros" devant lequel tremble l'empereur Huon lui même. Libéré, celui-ci viendra à son secours. Léna n'évoque à aucun moment son amour pour Exann, seule la vengeance l'anime, déclare-t-elle. Tout personnage lettré s'aperçoit que Léna use de citations tirées des grandes tragédies. Si les aventuriers se montrent vénaux, elle leur offre son collier de perles dans un geste de mépris princier.

En cas d'accord, Léna révèle son stratagème à l'égard des Granbretons renégats. Elle indiquera aux aventuriers une auberge où ils devront attendre l'émissaire de Wixander. Elle leur offre enfin un laisser-passer signé de la main d'Asrovak Mikosevaar qui leur permettra de voyager librement en Normandia. Elle leur remet également un camée où est gravé en relief le profil d'Exann de Parye.

Avant le Départ

Les personnages peuvent mettre à profit les quelques journées qui précèdent leur départ pour obtenir des renseignements. Au sujet de Léna, si les personnages l'ont attentivement observée, ils leur suffit de poser quelques questions aux serviteurs des dômes pour l'identifier. Toutefois, nul à Rouen ne se souvient du peintre errant. Le nom d'Exann ou son portrait sur le camé n'éveillent rien dans les mémoires. Quant aux Toges Noires, ils sont connus de tous et aucun Rouannais n'a manqué de les observer lors des cérémonies où revêtus de longues robes noires à capuche, ils suivaient silencieusement le prince. Nul n'en sait plus à leur sujet. Le mystère et le secret qui les entourent ont donné naissance à de nombreuses légendes, toutes aussi fausses que monstrueuses, colportées avec avidité par les Rouannais.

Wixander Tot, à la différence des Toges Noires, a laissé une vive empreinte dans la mémoire des Rouannais. Dix ans plus tôt une affaire de disparition d'enfants avait abouti après



enquête au laboratoire du sorcier. Les enfants y avaient été retrouvés vivants, mais mutilés, emprisonnés, imbriqués à jamais dans de sordides machines de bronze et d'acier. Cette communion de la chair et du métal avait provoqué le bannissement de Wixander, sauvé de la vindicte populaire par de puissants protecteurs demeurés inconnus.

Le Voyage vers l'Auberge du Sanglier

Avec ou sans ces renseignements collectés ici et là, les personnages quittent Rouen. Léna leur a indiqué l'emplacement et le nom de l'auberge où les Granbretons renégats doivent séjourner. "L'Auberge du Sanglier" se situe à trois étapes de cheval vers l'ouest. Une ancienne route y mène.

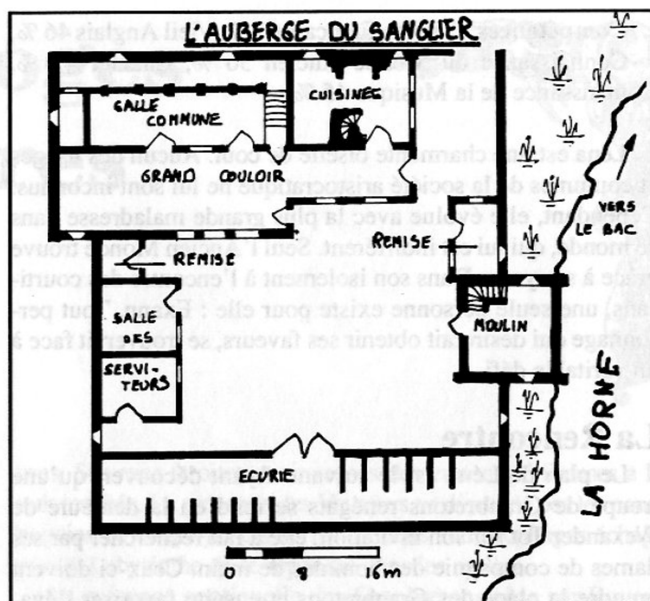
Une fois qu'ils ont quitté Rouen, les aventuriers découvrent les stigmates de l'occupation granbretonne. Les villages traversés ne sont plus que des décombres fumantes. Leurs habitants gisent de part et d'autres, tués dans d'interminables souffrances dont leur visage conserve l'expression, même dans la mort. Dans d'autres villages, les cadavres des hommes et de leurs animaux domestiques sont empilés pêle-mêle en de sinistres pyramides, trophés de chasseurs devenus fous. Aucun être n'a obtenu grâce devant ces bourreaux. Usez de ces scènes macabres afin que vos joueurs débutants prennent conscience du sens de l'immoralité granbretonne.

Au cours de ce voyage, les personnages ne rencontrent nul être vivant en dehors des Vautours. Le laisser-passer frappé du sceau de leur Grand Connétable fait merveille auprès d'eux. Si vous désirez plonger vos joueurs dans une situation oppressante, organisez une rencontre avec un fort parti de Vautours commandé par un officier suspicieux. Impuissant devant les détenteurs du sceau, celui-ci tente de pousser les aventuriers à la faute sous le couvert de politesses. Ainsi invente-t-il mille prétextes pour accompagner les personnages : "Il est de mon devoir de protéger des personnes tel que vous". Ou encore : "La région est peu sûre la nuit, je vous prie de venir en notre campement". Le commandant des Vautours formule ses propositions de sorte que les aventuriers doivent accepter ou expliquer plus en avant les raisons de leur voyage. La solution pour eux, dans cet affrontement de politesses où les menaces restent voilées, consiste à user des mêmes armes et de retourner la situation à leur profit.

L'Auberge du Sanglier

Au terme du voyage, l'ancienne route disparait, coupée par une rivière. Une arche témoigne d'un pont effondré depuis des siècles. Un bac permet de franchir la Horne, cependant aucun passeur ne répond aux cris des aventuriers. Ils doivent eux-mêmes manoeuvrer le bac. Sur l'autre rive les attend alors une grande bâtisse : l'Auberge du Sanglier.

Des Granbretons sont malheureusement déjà passés et la famille de l'auberge a été accrochée à la roue à aube du moulin... Tous ont péri. Par contre, l'auberge elle-même est intacte, en dehors de sa porte cochère qui est défoncée. Les batiments forment un carré dont les ouvertures, portes et fenêtres, sont orientées vers une cour intérieure. De rares meurtrières regardent vers l'extérieur. Le corps d'habitation se compose d'un étage et d'un rez- de-chaussée. Ce dernier comporte une vaste cuisine où une cheminée pantagruélique



trône parmi les broches, marmites, torchons et autres ustensiles. Celle-ci communique avec la salle commune qui se prolonge à l'étage. Une galerie unique traverse cette pièce à l'étage, reliant les appartements de l'aubergiste aux chambres des voyageurs. Des hures de sanglier ornent en trophés de chasse les murs de cette salle commune, envahie par les bancs, les chaises et les tables. L'étage se compose des appartements de l'aubergiste et des chambres des voyageurs. On y accède par la cuisine ou bien par un escalier qui mène à la galerie traversant la salle commune. Quelques trappes ouvrent dans les sous-pentes des toitures qui regorgent d'un bric à brac poussiéreux.

Au delà de la cour, l'écurie fait vis à vis au corps d'habitation. Elle est vide de tout chevaux. Un grenier à foin occupe l'étage du bâtiment. Un moulin à grain orne l'un des coins de l'auberge et c'est sur sa roue à aube que les habitants des lieux ont trouvé leur fin. Enfin sur les derniers murs s'adossent les logis des serviteurs ainsi que les poulaillers et autres remises.

Les viandes salées, les volailles, les vins de la cave ou l'eau du puits permettront aux personnages d'attendre l'arrivée des Vautours renégats. L'attente se prolonge une semaine durant laquelle aucun voyageur ou Granbreton ne vient troubler la quiétude de l'auberge. Au matin du huitième jour, les six Vautours attendus arrivent à l'Auberge du Sanglier. Leur comportement témoigne de la plus grande prudence. Deux d'entre eux passent le bac et explorent l'auberge avant que leurs compagnons ne franchissent la Horne. Une fois dans les lieux, ceux-ci restent groupés et méfiants. Si les aventuriers n'ont pas tendu d'embuscade à leur arrivée, ils doivent maintenant justifier leur présence. En effet, le massacre des habitants est l'oeuvre de complices des renégats. S'attendant à occuper une auberge vide, ils sont donc des plus suspicieux à l'égard des personnages. Si la réponse des aventuriers satisfait la curiosité du capitaine des Vautours, ceux ci se contentent de les chasser hors du corps d'habitation. Sinon, le capitaine feint d'être convaincu. Cependant, à la première occasion jugée favorable, lui et ses hommes attaquent les personnages.

Les Vautours ou le Cheval de Troie

HAGEN VASA,

capitaine de la légion du Vautour

FOR 14	CON 17	TAI 14	INT 13	POU 13
DEX 10	CHA 15	Points de Vie 19	Blessure Majeure 10	

Armure : 1D10 + 2 plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	74%	1D10+1D6+1	68%
Hache (M. droite)	57%	1D8+1D6+2	50%
Hache (M. gauche)	41%	1D8+1D6+2	39%

Ce mercenaire originaire de Scandia a rejoint la légion du Vautour dès la conquête de son pays par le Ténébreux Empire. Depuis lors, Hagen a gravi les échellons et a réussi à gagner la confiance de ses nouveaux maîtres. C'est ainsi qu'il fut choisi pour mener à bien cette mission secrète. Hagen comme ses hommes ne sont nullement des renégats, mais des agents infiltrés au sein de l'organisation des Toges Noires au profit du Ténébreux Empire. Parmi l'attirail de Vasa, un objet peut retenir l'attention des personnages. Il s'agit d'un coffre de bois percé. Celui-ci renferme trois faucons. Leur rôle est de porter les messages envoyés par les espions à leur maître.

Les aventuriers peuvent trouver sur Vasa une pochette de cuir. Celle-ci contient des cartes décrivant le siège d'une île non loin de la côte (le mont de l'abbaye), des rapports d'effectifs indiquant de lourdes pertes dues aux attaques lancées contre cette île et enfin un ordre du baron Méliadus suspendant toute attaque pour plusieurs mois.

BRIAN VAN AXTE,

second capitaine dans la légion du Vautour

FOR 13	CON 13	TAI 12	INT 15	POU 12
DEX 14	CHA 15	Points de Vie 13	Blessure Majeure 7	

Armure : 1D10+2 plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Masse	65%	1D8+1D6	70%
Ecu	51%	1D4+1D6	59%
Poings	38%	1D3+1D6	-

Van Axte a quitté la Hollandia pour se joindre aux Granbretons. Ses motivations sont d'ordre personnel, et c'est pour son propre profit qu'il s'est fait mercenaire. En cas de grand péril ou de profit supérieur Van Axte est tout prêt à changer de maître.

HECTER MEYER et ZOKIA DEROVITCH, mercenaires Vautours :

FOR 15	CON 18	TAI 17	INT 10	POU 12
DEX 11	CHA 08	Points de Vie 23	Blessure Majeure 12	

Armure : 1D8-1 demi plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache à 2 mains	58%	4D6	50%
Dague	43%	1D4+1D6+2	39%
Pied	41%	2D6	

JAN NARO et KEOR MENSCHECK,

mercernaires Vautours

FOR 12	CON 14	TAI 11	INT11	POU 13
DEX 15	CHA 10	Points de Vie 14	Blessure Majeure 7	

Armure : 1D8-1 demi plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance Feu	56%	5D6	-
Epée Courte	44%	1D6+1	44%
Dague	35%	1D4+2	36%

Il y a peu à dire sur ces derniers sinon que la cruauté de ces fidèles de Vasa n'a d'égal que leur brutalité.

Le Plan Granbreton

Le but suivi par le Ténébreux Empire dans cette aventure est la destruction des Toges Noires. Leur forteresse située le long des côtes de Normandia s'est avérée inexpugnable jusqu'alors. Les assauts lancés par les Granbretons ont été brisés par des armes du Tragique Millénaire. Les Granbretons ont donc décidé les Vautours "renégats" auprès de Wixander Tot qui est un sorcier des Toges Noires. Leur rôle consiste à désorganiser la défense de la forteresse par l'intérieur. L'un des Toges Noires, traitre à sa foi, doit les aider dans cette tâche. Les Granbretons espèrent prendre la forteresse et s'emparer des reliques scientifiques qui s'y trouvent. C'est donc ce rôle d'espions que les personnages endossent en revêtant les armures des défunts Vautours.

Chapitre Deux

Le Messager de Fer

Quatre jours après l'arrivée des Vautours, le messager de Wixander se présente devant l'Auberge du Sanglier. Il s'agit en réalité d'un automate construit par Wixander. A la différence de ses premières créations, celui-ci est entièrement mécanique. Extérieurement, il ressemble au commun des guerriers revêtus d'une armure complète. Cependant le métal ne protège pas de la chair et des os mais des engrenages et leur machinerie.

Une fois descendu de son cheval, le messager remet sans mot dire un message à l'un des personnages. En voici le contenu :

"Au capitaine Hagen Vasa.

L'homme méprisable que je suis se réjouit de recevoir en sa demeure le valeureux guerrier que vous êtes. Je vous prie de suivre mon frère ainé. Celui-ci sera votre guide sur nos terres, faites lui confiance, il vous mènera à travers les périls en notre demeure où votre dévoué serviteur vous attend.

Pour que la souffrance rachète la faute.

Wixander Tot."

Comme sa lettre le laisse supposer, Wixander a perdu toute raison depuis longtemps. Il vit désormais entouré de ses automates, qui tiennent chacun un rôle dans son monde imaginaire. Ainsi, le messager en question, joue le rôle de son frère ainé, qui par ailleurs n'a jamais existé.

Le Messager de Fer

FOR 26 CON 35 TAI 16 INT 07 DEX 10
Points de Vie 39

Armure : 10

Points de vie : 39

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à 2 Mains	63%	2D8+2D6	49%

L'intelligence de cet automate trouve sa source dans une cellule de décision, vestige du passé. Aussi habile soit-il, il est muet, comme tous les automates de Wixander.

La Plaine de Fer

L'automate guide alors les personnages vers l'ouest. Après quelques lieux, la végétation disparaît au profit d'une plaine noire et ocre. Nul être ou plante n'y apparaît, tout semble enseveli sous une épaisse couche de limaille de fer. Ce lieu, dénommé la Plaine de Fer, correspond à la frange externe du Désert des Cendres. A peine les personnages se sont ils engagés dans cette plaine qu'ils découvrent une bâtisse au loin : l'antre de Wixander. Celui-ci, par l'intermédiaire de machineries électromagnétiques, contrôle tout objet métallique dans un rayon de quatre kilomètres autour de son laboratoire. Si le sorcier actionne ses machines, une tornade se lève. Les scories métalliques alors animées d'une grande vitesse deviennent de redoutables projectiles. Toutes les dix minutes, les personnes présentes endurent 1D10+1 points de dégâts, la protection des armures s'applique. Pour chacun des objets métalliques importants (armes, armures...) portés par les aventuriers, ceux-ci doivent opposer leur FOR sur la Table de Résistance à une FOR de 15. En cas d'échec, le personnage perd l'objet. Dans le cas d'une armure, l'aventurier lui-même est emporté, la solution pour lui consiste alors à se défaire de son armure.

Wixander Tot et Akzias Makzen

La demeure du sorcier présente un aspect cruciforme, les quatre bâtiments définissant les branches de la croix. Ils sont tous d'une structure massive composée d'épais murs couronnés d'ardoises. La bâtisse orientée vers le nord est utilisée comme habitat par Wixander et un missionnaire des Toges Noires : Akzias Makzen. Le bâtiment ouest est le seul dont les portes et les fenêtres sont closes et fermées à double tour. Celui-ci renferme les machineries électro-magnétiques. La branche est correspond au laboratoire du sorcier. D'anciens livres scientifiques y sont laissés à l'abandon (écriture : Ancien Français, temps de lecture : 2 mois, rajoute 6% à la compétence Connaissance de la Mécanique du personnage). Le bâtiment sud abrite les créations de Wixander. Tous les automates présents sont à l'image de l'homme.

A leur arrivée, les aventuriers sont accueillis par les deux hommes revêtus de leur toge noire. Wixander leur annonce que le départ pour le monastère est prévu dans moins de cinq jours, d'ici là une caravane de mutants doit les rejoindre. Tout ceci est dit sur un ton de connivence, comme si les personnages connaissaient déjà ces faits... Heureusement pour les aventuriers, Tot comme Makzen n'ont jamais rencontré les défunts Vautours.

En dépit de toutes les recherches possibles, les personnages ne découvrent pas Exann de Parye, ni même la moindre trace de son passage. En effet, depuis plusieurs mois les Toges Noires l'ont emmené de force en leur monastère. S'ils interrogent Tot à ce sujet, le sorcier leur indiquera que le jeune peintre est retenu au monastère et il oubliera rapidement la question des personnages.

Par contre, poser la question au missionnaire éveillera sa méfiance, ce qui peut provoquer la perte des aventuriers. Makzen a en effet pour tâche d'accompagner les Vautours dès leur arrivée chez Wixander et ensuite les "chaperonner" à travers le monastère.

WIXANDER TOT, scientifique

FOR 09 CON 07 TAI 15 INT 17 POU 18
DEX 15 CHA 13 Points de Vie 18 Blessure Majeure 9

Armure : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	31%	1D6+1	30%

Compétences : Connaissance de la Biologie 120%, Connaissance de la Mécanique 110%, Connaissance de l'Electricité 120%, Connaissance de la Chimie 80%, Lire et Ecrire l'Ancien Français 64%, Mémoriser 50%, Parler la Langue Commune 85%, Parler l'Ancien Français 90%.

Wixander appartient à cette espèce de sorcier dont la folie s'exprime à travers leurs créations scientifiques. Son mépris pour l'espèce humaine l'a amené aux expériences réalisées à Rouen. Grâce à celles-ci Wixander désirait élever l'homme à la perfection des machines. Depuis son bannissement, le sorcier a renoncé à ses premières prétentions. Désormais, son seul désir réside en la création d'une race parfaite d'automates, qui supplantera l'espèce humaine, faisant de lui le nouveau dieu de ce monde.

Ses talents de sorcier et sa folie ont décidé les Toges Noires à le sauver lors de son procès à Rouen. Suite à cette aide et à la révélation de leur doctrine, Wixander devint un fidèle de l'ordre puis un Frère de la Rédemption. La tâche qui lui échoie, consiste à élaborer l'arme par laquelle les Frères de la Rédemption (ou les Toges Noires, comme ils sont communément dénommés) espèrent réaliser leur ambition.

AKZIAS MAKZEN, érudit mutant

FOR 11 CON 16 TAI 02 INT 21 POU 13
DEX 20 CHA 07 Points de Vie 8 Blessure Majeure 4

Armure : 1D6-1 cuir

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	48%	1D4-1D6+2	51%
Dague Lancée	20%	1D4+2-1D4	-
Morsure	64%	1D4	-

Compétences : Eviter 67%, Ecouter 43%, Mémoriser 70%, Connaissance du Monde Ancien 74% Premiers Soins 52%, Camouflage 47%, Parler la Langue Commune 91%, Parler l'Ancien Français 61%.

Akzias Makzen se présente comme un nabot hydrocéphale d'à peine soixante centimètres de haut et revêtu d'une toge noire. Ce vêtement dissimule en dehors de son nanisme les mutations dont il est atteint. De ses trois autres mutations

l'une apparaît aisément : sa peau a été remplacée par un épiderme squameux. Quant à la seconde, sa grande dextérité, Makzen la dissimule. Il se déplace d'une manière lente, ses gestes semblent maladroits. En réalité son agilité, sa rapidité dépassent de loin celles des saltimbanques. Les personnages découvriront sa dernière mutation à leurs dépends si Makzen en use. Comme la vipère (le sobriquet que lui ont donné les autres moines), il possède des glandes à venin. Toute victime de ses morsures doit opposer sa CON sur la Table de Résistance à la VIR du venin. Celle ci est de 13. En cas d'échec, la victime perd connaissance pendant 2D6 heures. Le temps de latence du poison est de 1D6 minutes.

Une fois rencontré, Makzen ne quitte les personnages sous aucun prétexte. Son rôle, plus que de les accompagner, consiste à surveiller ces renégats. La Vipère accomplira cette tâche avec empressement. Son caractère rusé et perfide en fait un adversaire redoutable. Le moindre faux pas des aventuriers peut leur être fatal. Si la Vipère éprouve des soupçons à leurs égards, il fera tout pour prouver la supercherie en usant de pièges où les personnages seront obligés de se démasquer.

Makzen est en permanence accompagné de son garde du corps : un mutant aussi fort que niais dénommé Hobo. Ce dernier est aussi dévoué qu'un chien pour son petit maître.

HOBO, mutant

FOR 25 CON 11 TAI 16 INT 05 POU 09
DEX 10 CHA 08 Points de Vie 15 Blessure Majeure 8

Armure : 1D8-1 demi plaques

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Marteau à 2 Mains	40%	1D10+2D6+2	43%
Poings	61%	1D3+2D6	

A côté de ses talents de combattant, la principale compétence de Hobo consiste à pousser des grognements et à applaudir après chaque déclaration de la Vipère.

Le Désert des Cendres

Quelques jours après l'arrivée des personnages chez le sorcier, la caravane attendue les rejoint. Une centaine de personnes la compose. Celles-ci présentent toutes des mutations. La variété de leur aspect, leurs origines différentes donnent l'impression d'une cour des miracles des temps modernes.

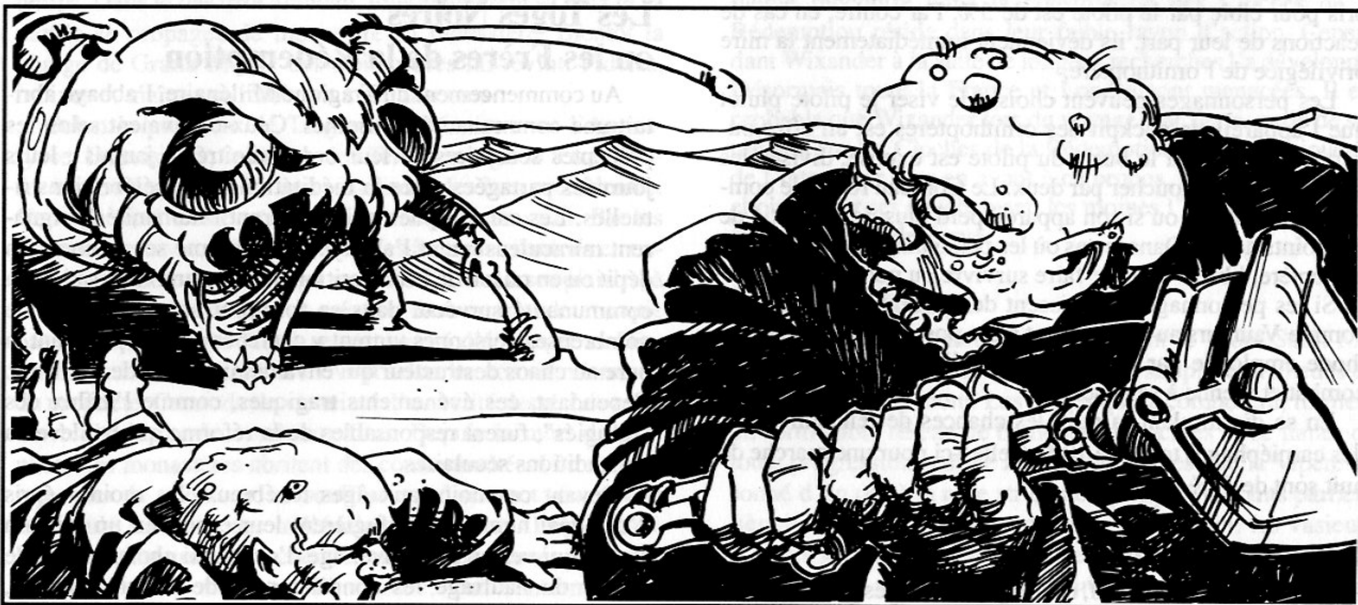
Un homme, mutant lui aussi, apparaît comme le pasteur de ce troupeau hétéroclite. Celui-ci se révèle être, d'après les conversations avec Tot et Makzen, comme un Frère de la Rédemption. Après l'accueil des mutants, Makzen donne une explication aux personnages sur l'existence d'un tel rassemblement, "l'esprit de charité qui anime notre ordre nous invite à recueillir ces pauvres êtres persécutés. Nous leur offrons en nos domaines une vie simple et heureuse". La vérité est bien sûr toute autre. Lian Vedez, le capitaine de la caravane apporte une mauvaise nouvelle : les mercenaires engagés pour assurer leur protection ont été tués ou capturés lors d'un combat avec des Vautours. Ainsi les aventuriers s'avèrent-ils être les seuls défenseurs de la caravane lors de la traversée du Désert des Cendres. A côté des périls naturels propres à cet endroit, une dangereuse espèce de prédateurs, dénommée les Carniéphages, y sévit.

Deux possibilités s'offrent à la caravane. Tout d'abord marcher de jour et se dissimuler tant bien que mal à la nuit tombée. De la sorte, les carniéphages qui sont nocturnes, ont peu de chance de la trouver. Par contre, ce choix expose les aventuriers à un autre péril. Depuis peu, les ornithoptères survolent du matin au soir le Désert des Cendres. Toute personne repérée se voit devenir la cible des oiseaux d'acier. La solution inverse libère les personnages de la menace du ciel, mais implique probablement des rencontres avec les carniéphages.

Makzen est le guide de la caravane à travers le Désert des Cendres, lui seul en a une connaissance suffisante. Avant le départ, la Vipère fait appel aux personnages pour décider de la marche à suivre : le jour ou la nuit. Celui-ci laisse en fait le choix aux aventuriers, refusant de prendre cette responsabilité qui peut se retourner contre lui en cas d'échec.

La décision prise, la caravane accompagnée de Wixander et de ses automates, lève le camp, laissant derrière elle le laboratoire du sorcier incendié par lui-même. A l'issue de la première étape, l'étrange cortège atteint la lisière du Désert des Cendres. Celui-ci comme la Plaine de Fer reste une trace impérissable du Tragique Millénaire.

Le désert présente un paysage uniforme à perte de vue : une suite de dunes noirâtres aux courbes molles. Un vent froid y souffle en permanence. Ses rafales se chargent de cen-



dres qui se déposent sur la dune suivante ou toute personne. Aussi les aventuriers se voient-ils rapidement recouverts de poussières. Parfois les dunes disparaissent, laissant place à de vastes étendues rocheuses veinées d'un réseau de fissures desquelless s'échappent de minces filets de vapeurs jaunes. Ces vapeurs, comme l'indique Makzen, sont toxiques (jet sur la Table de Résistance opposant la CON à une VIR de 10. Ce jet doit être effectué chaque minute si le personnage reste dans les champs de vapeurs. L'échec provoque la perte de 1D4+1 points de vie).

Si la caravane marche de jour, ses chances d'être repéré par un ornithoptère sont quotidiennement de 20%. Dans ce cas, l'oiseau métallique attaque immédiatement les voyageurs.

Ornithoptère et son Pilote

L'Ornithoptère

Armure : 8 **Points de Vie** : 26

Armes	Attaque	Dégâts
Lance Feu (2 attaques par round de combat)	30%	5D6
Soute à Flèches (utilisation unique)	25%	1D10+1D6

Pilote Soldat Corbeau

FOR 12 CON 15 TAI 10 INT 13 POU 10
DEX 16 CHA 11 Points de Vie 15 Blessure Majeure 8

Armure : 1D8-1 demi plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	57%	1D6+2	58%
Arc Composite	45%	1D8+1	
Lance Feu (en ornithoptère)	30%	5D6	

Au premier passage, le pilote vide sa soute à flèches sur la caravane, une pluie de traits s'abat alors sur les voyageurs. Chacun d'entre eux a 25% d'être touché par l'un d'eux. Au cours des passages successifs, l'oiseau de fer utilise ces deux lances feu montés le long du fuselage. Si les aventuriers ne ripostent pas à l'attaque de l'ornithoptère, leur chance d'être pris pour cible par le pilote est de 5%. Par contre, en cas de réactions de leur part, ils deviennent immédiatement la mire privilégiée de l'ornithoptère.

Les personnages peuvent choisir de viser le pilote plutôt que l'appareil (le cockpit des ornithoptères est en effet ouvert). Comme seul le buste du pilote est exposé, divisez les pourcentages de toucher par deux. Le Corbeau rompt le combat s'il est blessé ou si son appareil perd plus de la moitié de ses points de vie. Dans le cas où les personnages abattent l'ornithoptère, libre à vous de faire survivre ou non son pilote.

Si les personnages choisissent de se signaler, par gestes, comme Vautours au pilote, il est alors possible suivant la méthode employée par les joueurs que l'ornithoptère cesse le combat et vienne à se poser.

En se dissimulant la nuit, les chances de rencontre avec des carniéphages tombe à 10%. Celles-ci pour une marche de nuit sont de 40%.

Les carniéphages

De la taille d'un cheval, ces cloportes obèses possèdent les caractères propres aux insectes : un exosquelette, des mandibules... Cependant leurs yeux sont ceux d'un homme, comme leur seconde bouche par laquelle ils imitent les voix humaines. L'intelligence de ces mutants avoisine celle de l'homme. Insectes mutants, hommes dégénérés ou encore travaux d'un sorcier, nul ne se souvient de leur origine perdue dans le Tragique Millénaire.

Les carniéphages vivent en société, en petite bande de cinq à dix individus. Ces prédateurs nocturnes n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme. Leur chasse favorite est d'attirer leur proie dans un piège à l'aide d'imitations de voix. Dans la rencontre avec la caravane, ils appliquent cette tactique ou tentent de négocier un passage en échange de quelques voyageurs.

FOR 4D6 CON 4D6 TAI 5D6 INT 3D6 DEX 2D6
POU 2D6 Points de Vie Moyens 12-18

Armure : 4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Mandibules	40%	2D8+2	

Compétences : Persuasion 40%, Embuscade 30%, Camouflage 50%

Le voyage demande cinq journées si la caravane se déplace de jour et sept en se déplaçant de nuit. Les rencontres proposées, comme les ornithoptères ou les carniéphages ne doivent pas mettre un terme à l'aventure. Aussi, sachez les doser et rester maître de la situation du début à la fin.

Chapitre Trois

A la suite de la traversée du Désert des Cendres, les personnages découvrent placé en bord de mer et émergeant d'une mangrove, un pic solitaire couronnée d'une antique construction. Ses bâtisseurs, comme le déclare la Vipère, l'ont dénommée l'abbaye du Mont Saint Michel. Mais avant de continuer plus en avant, voici l'histoire des Toges Noires et leur raison d'être.

Les Toges Noires ou les Frères de la Rédemption

Au commencement du Tragique Millénaire, l'abbaye abritait une communauté de moines. Ceux-ci vivaient selon les préceptes séculaires de leur ordre, cloîtrés à jamais ; leurs journées partagées entre la méditation et les célébrations rituelles. Les catastrophes qui frappèrent l'humanité épargnèrent miraculeusement l'abbaye, tout comme ses moines. En dépit ou en raison de la disparition de toute une civilisation, la communauté survécut dans sa forme et son existence. De nombreuses personnes vinrent y chercher refuge, préférant la bure au chaos destructeur qui envahissait le monde extérieur. Cependant, ces événements tragiques, comme l'afflux des "réfugiés", furent responsables de la réforme qui bouleversa les traditions séculaires.

Devant ces nouveaux âges ténébreux, les moines épris d'un idéal humaniste réfugièrent leur espoir en un lointain avenir qui verrait un nouvel âge d'or. Aussi choisirent-ils de sauver du naufrage les connaissances de l'ancien monde,

l'assise future d'un monde encore à naître. Pour accomplir cette mission, ils adoptèrent de nouvelles règles de vie et se divisèrent en trois ordres: Celui des Connaisseurs, qui conservent de génération en génération le savoir et la mémoire des temps anciens ; celui des Missionnaires responsables des nouvelles vocations et des contacts diplomatiques avec les princes ; et enfin l'ordre des Porteurs de l'Epée, défenseurs de l'abbaye et garant de sa survie.

Siècle après siècle, les moines visitèrent l'Europe, pillant les reliques de son passé. De nouvelles galeries furent percées dans le roc du mont et toutes les merveilles sauvées y furent entreposées. Les grandes salles de l'abbaye, quant à elles, virent leurs murs se couvrir de livres et des autres supports des anciennes connaissances. Avec les siècles, de petits groupes quittèrent l'abbaye afin d'établir de nouvelles communautés. Celles-ci s'implantèrent dans d'anciens monastères. Ainsi, ils réoccupèrent l'île de Malte, la forteresse de Rhodes, le Krak des Templiers en Syrie et un antique château sur les côtes de la Baltique en Moscovie. Tout ces nouveaux monastères devinrent, à l'image de l'abbaye, de vastes bibliothèques et entrepôts où reposent d'anciennes machines. Les liens entre ces communautés résistèrent à l'épreuve du temps tout comme se maintint l'autorité de l'abbaye sur les monastères.

Leur volonté de discrétion et la nécessité de voyager firent des moines, des marins. Leurs navires, défendus par les armes de jadis, sillonnent en toute impunité les mers européennes. Aucun navigateur n'a approché de près ces navires, sinon pour son plus grand malheur. Seuls les habitants des terres fermes "connaissent" les moines. Mais nul, que ce soit en Moscovie ou en Normandia ne sait ce qui se cache derrière ces vêtements noirs. L'attente des moines fut vaine, l'âge d'or tant espéré ne vint jamais. Un nouveau monde empli de guerres et de souffrances prit naissance du chaos. La raison d'être des Toges Noires disparaissait avec les ans. Le savoir accumulé par des générations de moines serait employé à forger de nouveaux objets de puissance et de destruction. Devant l'échec définitif du grand projet, des moines de plus en plus nombreux quittèrent l'abbaye comme la bure, ils devinrent sorciers, mercenaires ou courtisans. La fin des ordres semblait alors proche.

Dans ce moment de crise aiguë surgit un "prophète", un homme dont la santé mentale était moribonde depuis longtemps. Dans le désarroi ambiant, tous écoutèrent sa voix et sa parole se propagea de monastère en monastère. Bientôt la charge de Grand Maître des trois ordres lui revint. Fidèles, moines et maîtres se rallièrent à son discours.

Selon le prophète, le Tragique Millénaire a vu l'Apocalypse. Depuis lors, le Prince des Ténèbres régit la terre, l'enfer où se réincarnent les âmes damnées des ères précédentes. Cependant, il existe pour chacun une voie de salut. Par les charmes de la vie, le Malin retient les âmes des damnés en enfer. Aussi, toute personne qui renonce à la vie, à ses plaisirs, à son désir, à toute oeuvre et création dans ce monde et expie par la souffrance ses fautes se voit assuré d'échapper au Diable. Depuis lors, les moines vivent selon les commandements du prophète. Ce mode de vie teinté d'austérité desséchée et de morbidité attira de nombreux fous. Depuis la mort du prophète, les monastères abritent des communautés d'êtres tournés vers la mort et la souffrance, disposant du savoir accumulé au cours des millénaires précédents. Depuis lors, les Connaisseurs recherchent le moyen de sauver les âmes damnées qui composent l'humanité, par l'intermédiaire



d'une souffrance expiatoire. C'est pour cette recherche que Wixander Tot fut sauvé lors de son procès à Rouen. Celui ci collabore au projet des moines, à savoir la construction des Cloches de la Rédemption.

Les Cloches de la Rédemption se composent d'une machinerie complexe dont le fonctionnement fait appel à toutes les sciences non oubliées de l'homme. Cette machine infernale diffuse les rêves d'un individu enfermé dans une cloche de verre. Tout dormeur situé dans le rayon d'action de la machine éprouve alors ces songes. Les moines espèrent ainsi à l'aide de cauchemars particulièrement atroces plonger lentement l'humanité dans une folie rédemptrice. Le dernier problème rencontré dans la construction des Cloches de la Rédemption réside dans leur faible rayon d'action. Cependant Wixander à la suite de longues recherches l'a développé. Désormais toute la France et Londra sont menacées. Il est probable que Wixander lors du voyage, par fierté, parle de ses travaux sur les Cloches de la Rédemption. Libre aux joueurs de l'interroger plus en avant à ce propos. Quant à la victime choisie pour ses cauchemars, les moines l'on déjà trouvée. Il s'agit d'Exann de Parye.

La Forêt Rouge

La forêt rouge entoure complètement le Mont Saint Michel. Cette véritable mangrove s'étend sur plusieurs lieues de part et d'autre du mont. Les arbres qui la composent, forment un formidable réseau de branches, de racines et de lianes où toute progression semble impossible. Après que la Vipère ait sonné d'un cor à la note stridente, quelques mutants particulièrement hideux sortiront de la vase. Ceux-ci, les vasieux, sont les gardiens et les guides de la forêt rouge. En échange d'une maigre pitance, ces "humains" qui ont régressé au stade

amphibien servent les moines. Ils apportent quelques barques à fond plat sur lesquelles la Vipère invite les personnages à le suivre. Après quelques minutes difficiles passées dans le fouillis inextricable de la forêt, les barques tirées par les vasieux débouchent sur un large chenal. Le long de celui ci des épaves à demi immergées gisent échouées. Quelques cadavres y sont encore accrochés, recouverts de moisissures rouges. Ces épaves sont les vestiges des échecs granbretons.

Les Vasieux et la Forêt Rouge

Les Vasieux

FOR 3D6 CON 3D6+4 TAI 2D6 INT 3D6-3 POU 3D6
DEX 4D6 CHA 1D6 Points de Vie 7-13

Armure : 2 peau écailleuse

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes (2)	35%	1D6+2	-
Morsure	20%	1D8+1	-

Compétences : Eviter 50%, Nager 90%, Grimper 50%, Embuscade 40%, Se Cacher 40%, Déplacement Silencieux 40%.

Les vasieux et les arbres rouges représentent deux stades de vie d'une même espèce. La reproduction chez les vasieux donne les graines qui sont à l'origine des arbres, alors que les spores de ceux-ci donnent après éclosion des larves qui, à la suite de transformations successives, aboutissent aux vasieux. Les Toges Noires contrôlent, à l'aide de machines soniques situées dans l'abbaye, l'émission des spores. Ceux-ci, une fois libérés se fixent sur tout être vivant (à l'exception des vasieux), provoquant une tétanie musculaire immédiate et fatale. Ainsi la forêt rouge constitue la meilleure muraille possible pour l'abbaye.

Une pluie de spores se traite de la façon suivante en terme de jeu. Tout personnage exposé risque chaque minute d'être atteint par une grappe de spores à moins qu'il ne réussisse un jet sous DEX X 4 sur 1D100. En cas d'échec, le joueur peut tenter de se défaire des spores (jet sous POU x 4) sinon ils s'attaquent rapidement à l'organisme. Le personnage doit alors opposer sa CON à la VIR de 14 des spores sur la Table de Résistance. En cas d'échec, la victime tombe paralysée pour 2D4 jours à la fin desquels survient la mort. Un traitement médical adéquat appliqué au cours des 2D4 jours peut sauver la vie du personnage (libre à vous de le définir d'après les essais éventuels de vos joueurs).

Le Pic de la Puissance, ou le Mont Saint Michel

Un entrelacs de taudis branlants et de trous creusés à même les flancs du pic abrite une foule grouillante de mutants venus des quatre coins de l'Europe. Ils ont été amenés en ce lieu par des missionnaires telle la caravane à laquelle les personnages se sont joints. Cette fourmilière ne ressemble en rien aux domaines paradisiaques évoquées par la Vipère. Les mutants portent pour la plupart armes et armures. Ils circulent entre les dépôts et forges ou viennent de navires amarrés aux quais pour déposer dans de profondes cavernes tout un butin constitué de richesses diverses. En effet, l'abbaye vit de la piraterie, aucun navire ou équipage ne trouvant grâce auprès des Porteurs de l'Epée. Cette agitation recouvre tout le mont, de ses quais aux murailles de pierres noires qui entourent l'abbaye. Cette dernière trône sur cette multitude, tel un monstre de pierre attendant son heure pour descendre de sa colline.

Des quais aux murailles de l'abbaye, une véritable ville couvre les flancs à pic. Celle-ci regroupe les ateliers, les entrepôts, les greniers et des "toits" où s'abrite sa population. Seuls des mutants occupent cette cité. Les Toges Noires les considèrent comme des élus parmi les damnés. Les mutations qui les affligent, passent aux yeux des moines comme la souffrance rédemptrice, garante de leur salut. C'est cette croyance qui a poussé les Frères de la Rédemption à s'entourer de mutants. Ceux-ci ont promptement adopté ces dogmes, qui font d'eux la race supérieure de ce monde. Leur fanatisme envers les moines est sans limite.

Chapitre Quatre

Avis au maître de jeu : la présentation du scénario dans les chapitres quatre et cinq diffère des premiers chapitres. Le déroulement non linéaire de l'action rend impossible l'organisation employée auparavant. Le chapitre quatre renferme d'une part les descriptions des lieux du "drame", l'abbaye elle-même et d'autre part les "acteurs" ; à savoir les principaux personnages auxquels sont confrontés les joueurs. Le chapitre cinq présente quant à lui un calendrier des événements essentiels ainsi que les réactions aux actions prévisibles des aventuriers.

Le Niveau Inférieur de l'Abbaye

Pour de raisons de clarté, la présentation de l'abbaye se structure en trois parties. Cette division correspond aux différents niveaux des lieux. Un niveau regroupe à lui seul plusieurs étages. Ainsi, le niveau inférieur désigne les remparts, les constructions périéphriques et les cryptes.

Les paragraphes suivant décrivent aussi certains personnages attachés à des endroits spécifiques. Ces lieux, avec leurs occupants, ne sont pas destinés à satisfaire l'éventuel soif de sang de vos joueurs. Tout acte inconsidéré des aventuriers provoque l'intervention des gardes et des Frères de l'Epée. Nul doute que ceux-ci les amèneront tout droit dans les geôles.

1. Les Remparts

Les remparts qui entourent l'abbaye ont été reconstruits lors du Tragique Millénaire. A l'exception de quelques poternes, une seule grande porte perce ces murs. L'enceinte, ainsi que ses tours, ont été bâties à l'aide d'une roche synthétique. Cette dernière cache sous un aspect commun, une dureté supérieure à celle du diamant. Les millénaires ont coulé sur ces murs sans y poser leurs marques.

Les tours abritent de puissants canons à feu et d'autres armes du passé, tels les canons dessicateurs. On accède au chemin de ronde par les tours. Ces neuf tours servent de logis aux artilleurs. Une dizaine de mutants occupe en moyenne chacune des tours. De jour comme de nuit, aucun garde ne veille sur le chemin de ronde. Seuls des mutants de la garde intérieure surveillent la grande porte. Les poternes sont quant à elles fermées à double tour.

2 Les Salles de Garde

Ces trois salles voutées abritent dans la promiscuité la garde intérieure de l'abbaye. Cette soldatesque, forte d'une centaine de mutants, assure la surveillance de la grande porte et du puits des Connaisseurs. C'est elle qui patrouille la nuit à travers les cours basses de l'abbaye. Pour toutes ces tâches, des compagnies de six mutants, commandées par un Porteur de l'Epée sont formées. Voici en cas de conflit avec les aventuriers une compagnie type.

Compagnie de Mutants

SYENEK DE LONDRA
guerrier granbreton, Porteur de l'Epée

FOR 14 CON 12 TAI 13 INT 14 POU 15
DEX 13 CHA 16 Points de vie 26 Blessure Majeure 13

Armure : 1D10 + 2 plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	73%	1D10+1D6+1	75%
Hache de Bataille	65%	1D8+1D6+2	61%
Targe	51%	1D6+1D6	57%

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 30%, Premiers Soins 36%, Eviter 34%, Equitation 68%, Equilibre 36%, Chercher 52%, Eloquence 64%, Piloter un Ornithoptère 28%.

Cet ancien Chat a fuit Londra à la suite de son exclusion, préférant une vie hasardeuse au statut de sans masque. Désormais, il appartient à l'ordre des Porteurs de l'Epée. Si sa nouvelle foi est sincère, il porte toujours un masque de chat.

KORN MAUGRONN dit "Tranche Fer", Mutant

FOR 26 CON 13 TAI 16 INT 10 POU 09
DEX 09 CHA 11 Points de Vie 17 Blessure Majeure 9

Armure : 1D8-1 demi plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Marteau à 2 Mains	51%	1D10+2D6+2	35%
Coup de Pied	37%	1D6 + 2D6	

Mutation : force monstrueuse (modification de caractéristiques)

JOA DESTECK dit "La tortue", Mutant

FOR 13 CON 17 TAI 12 INT 13 POU 11
DEX 09 CHA 09 Points de vie 17 Blessure Majeure 9

Armure : 6 (exosquelette)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Faux	39%	2D6+1D6	42%
Dague	27%	1D4+1D6+2	31%

Mutation : exosquelette (modification structurelle, bégnine)

OGO LE SINGE, Mutant

FOR 15 CON 10 TAI 13 INT 12 POU 12
DEX 17 CHA 14 Points de vie 11 Blessure Majeure 6

Armure : 1D6-1 (cuir)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	47%	1D4+1D6+2	48%

(trois attaques par round : main droite, main gauche et une queue préhensible)

Mutation : queue préhensible (modification structurelle, bégnine)

IRAL LENTELLE, Mutant

FOR 16 CON 12 TAI 10 INT 14 POU 08
DEX 14 CHA 13 Points de Vie 12 Blessure Majeure 6

Armure : 1D6-1 (cuir)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Masse	40%	1D8+1D6	39%
Ecu	25%	1D4+1D6	47%
Coup de Tête	38%	1D4+1D6	-

Mutations : vision et ouïe supérieures, Ecouter 93%, Voir 84%

ORAN BORAN, le Rouge, Mutant

FOR 17 CON 14 TAI 12 INT 10 POU 13
DEX 06 CHA 11 Points de vie 14 Blessure Majeure 7

Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	52%	1D4+1D6+2	36%
Pierre Lancée	56%	2D4+1D4	-

Mutations : les cheveux, comme la peau et les yeux de Boran sont rouge carmin (Coloration). Oran se régénère même s'il meurt (Régénération).

PALEFEU dit "Le Requin", Mutant

FOR 13 CON 15 TAI 16 INT 12 POU 1O
DEX 11 CHA 13 Points de vie 19 Blessure Majeure 10

Armure : 1D10-1 plaques

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	43%	1D10+1D6	
Targe (main droite)	-		49%
Targe (main gauche)	-		32%

Mutations : si le corps de Palefeu est humain, sa tête est celle d'un requin. (Hybride)

3 Le Puits des Connaisseurs

Ce puits mène aux galeries souterraines où reposent les reliques technologiques accumulées par les moines. Le puits finit dans la caverne de puissance. Nul escalier ou treuil occupe ce vide de deux cents mètres. Un fluide électromagnétique parcourt les parois d'acier, annulant toute gravité. La moindre impulsion permet de se déplacer verticalement. Le réacteur, dans la caverne de puissance, assure le bon fonctionnement du puits. S'il est endommagé, tout déplacement dans le puits devient impossible.

Les Galeries :

Treize paliers débouchent dans le Puits des Connaisseurs. Leur accès est condamné par d'imposantes portes d'acier. Derrière celles-ci s'étend un réseau labyrintheque de galeries taillées à même le roc. Le long de ces dernières s'entasse tout un fatras de machines poussiéreuses. Vous êtes libre d'imaginer toutes ces reliques de la science d'antan.

Un gardien défend l'accès de chaque palier Ces gardes, les Lektocerbes, sont des entités électromagnétiques générées par le réacteur de la caverne de puissance. L'un d'entre eux a échappé à tout contrôle et depuis lors, nul n'a osé s'aventurer à son étage (le quatrième). D'ailleurs, un trait rouge barre les portes de ce dernier.

Les Lektocerbes

FOR 17 **CON 40** **TAI 25** **INT 10** **POU 10**
DEX 14 **Points de vie 53**

Armure : aucune

Arme	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Morsure	60%	3D6	-

Les lektocerbes benéficient de deux attaques lors d'un round de combat.

Compétences : Pister 40%, Ecouter 90%, Voir 90%, Embuscade 30%, Déplacement Silencieux 90%

A moins que le réacteur ne soit arrêté, les lektocerbes sont virtuellement indestructibles. L'énergie du réacteur les régénère à raison de dix points de vie par round. Amenés à zéro, ils réapparaissent une minute plus tard, revenus à leur pleine puissance. Ils paraissent plus fantômatiques que réels. Seuls leurs contours, ceux d'un dogue gigantesque à deux têtes, sont à demi visibles et soulignés d'étincelles bleus.

Leurs attaques délivrent une décharge électrique, contre laquelle les armures métalliques ne donnent aucune protection. Par contre, les armures de cuir absorbent normalement les points de dégâts.

Seul le Grand Maître des Connaisseurs détient les mots de commandement qui gouvernent les lektocerbes.

La Caverne de Puissance

Le Puits des Connaisseurs aboutit à une dernière caverne qui renferme un réacteur nucléaire. Celui-ci fournit l'énergie aux laboratoires du monastère, ainsi qu'aux armes des tours d'enceinte et bientôt aux Cloches de la Rédemption. Les vibrations sourdes émises par ce réacteur sont ressenties à travers toute l'abbaye et jusqu'aux taudis des mutants. Celles-ci ont donné naissance, parmi les mutants, à la légende du dragon de l'Apocalypse : "un monstre terrible qui a lors du Tragique Millénaire brûlé des peuples entiers par son souffle enflammé. Terrassé à son tour, les Frères de la Rédemption le maintiennent endormi au plus profond du mont. Mais le dragon se réveillera et cette journée verra la fin du monde".

Un Connaisseur et quatre commis vivent en cette caverne, ceux-ci sont assignés au bon fonctionnement du réacteur. L'absence de toute protection a transformé le Connaisseur en une épave rongée par les radiations et condamnée à une fin proche.

HAUWEILL LAUMANN : scientifique

FOR 08 **CON O5** **TAI 13** **INT 21** **POU 16**
DEX 10 **CHA 11** **Points de Vie 6** **Blessure Majeure 3**

Armure : aucune

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Epée Courte	23%	1D6+1	27%

Compétences : Connaissance de la Chimie 56%, Connaissance de l'Electricité 37%, Connaissance de la Mécanique 38%, Se Cacher 26%. (Les compétences de Laumann sont réduites de part son état maladif).

A la suite d'une faute envers les dogmes du prophète, Laumann reçut la charge du réacteur comme pénitence. Après deux années de solitude passées au fond du "trou", Laumann aspire à la mort qui l'arrachera à ses souffrances. Esclave du réacteur, Laumann réagit de façon imparfaite et lente à tout événement étranger à la machine.

MORON, DOUGLE, MACK ET ERY DOGON : mutants

FOR 15 **CON 13** **TAI 18** **INT 09** **POU 10**
DEX 13 **CHA 11** **Points de Vie 18** **Blessure Majeure 9**

Armure : 1D6-1 (cuir)

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Hache de Bataille	39%	1D8+1D6+2	47%
Coup de Poing	42%	1D3+1D6	-

Ces quatre mutants sont des frères jumeaux qui possèdent une conscience commune et des organismes d'une résistance exceptionnelle aux radiations. Ils considèrent la caverne comme leur royaume et le réacteur comme leur enfant. Ils s'opposent violemment à tout atteinte contre "Bébé".

Il est possible que le réacteur, par son explosion, mette un terme à l'aventure. Tout jet critique réussi avec une arme sur le réacteur nécessite un tirage sur la table suivante :

1-2 : arrêt momentané du réacteur pour 1D8 heures,

3-9 : à moins que les Connaisseurs ne réparent le réacteur dans les trois heures suivantes, celui-ci explose après six heures, rasant à jamais le mont et l'abbaye.

9-10 : des dégâts fatals ont été infligés, dans un délai de trois à douze heures le réacteur explose.

4. Les Cellules

Ces salles basses, plongées dans l'obscurité le jour comme la nuit, emprisonnent les Vautours capturés lors des assauts granbretons, ainsi qu'Exann de Parye. Ce dernier est détenu dans ce lieu entre deux essais des Cloches de la Rédemption. Ces cellules accueillent les personnages si les Toges Noires les démasquent, à moins que les intrigues du Grand Maître des Connaisseurs ne les y amènent.

Le roi de cette contrée ténébreuse a pour nom Noachim Borrato. Ce mutant assure sa fonction avec sadisme, comme il convient à tout geôlier ; c'est d'ailleurs là son point faible. Borrato tombera dans le piège le plus grossier s'il croit y satisfaire son sadisme.

JOACHIM BORRATO : mutant

FOR 18	CON 14	TAI 15	INT 10	POU 14
DEX 11	CHA 05	Points de vie 21	Blessure Majeure 11	

Armure : 1D6-1 (cuir)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cornes	51%	1D8+1D6	-
Gourdin	46%	1D6+1D6	41%

Mutations : tête taurine (Hybride), nyctalope (Perception Affinée).

5. L'Antre de Borrato

Borrato utilise ce couloir comme résidence. Son sol est recouvert d'une couche où se mêlent détritus et reliefs de repas.

6. La Crypte du Prophète

La dépouille du prophète repose derrière l'une des rares portes d'acier du monastère. Un riche sarcophage, orné d'or et d'onyx abrite ses ossements, veillés pour l'éternité par les momies des Grands Maîtres de l'Ordre, alignés en une ultime procession.

7. La Crypte des Initiations

Les Toges Noires initient dans cette pièce les disciples aux secrets de l'ordre avant leur passage de l'épreuve qui détermine leur entrée parmi les Frères de la Rédemption ou leur mort. Cette crypte contient en tout et pour tout une jarre et un poignard posés sur un tapis.

Les Quartiers des Missionnaires

Les quartiers des Missionnaires, comme ceux des autres ordres, présentent le même aspect morbide. Des tentures sombres alternent avec des fresques murales inspirées des tableaux de Jérôme Bosch. Le sol disparait sous des tapis aux arabesques tourmentées. Une lumière mourante filtrée par le verre fumé des fenêtres éclaire faiblement les salles et les corridors.

9. Le Dortoir

Dans cette vaste salle, s'alignent sous le couvert de deux nefs. les lits des frères missionnaires et des disciples. Sur les coffres à vêtements de chacun des moines, trône le crâne de l'occupant précédent.

10. La Salle d'Enseignement

Des cloisons de bois divisent cette pièce en de nombreuses loges où l'on enseigne aux disciples la rhétorique, la parole du prophète et toutes les connaissances nécessaires à leur futur tâche de "pêcheurs" d'âmes et de diplomates. Des rayonnages couvrent la plupart des cloisons. Ceux-ci supportent toute une bibliothèque d'ouvrages théologiques, historiques et géographiques. Tout lecteur peut augmenter ses compétences Connaissance du Monde Ancien et Cartographie, d'un pourcentage que vous êtes libre de fixer. Ces livres sont écrits en anciens français et anglais.

11. La Salle du Conseil

C'est ici que les Missionnaires se réunissent pour débattre de la politique de leur ordre et vérifier chez les moines le maintien des dogmes du prophète. Les Missionnaires occupent également la fonction d'inquisiteur au sein de l'ordre. La salle est meublée d'une longue table et de huit chaises tendues de velours rouge.

12 Les Appartements du Grand Inquisiteur

Les appartements du Grand Inquisiteur (le Maître des Missionnaires) couvrent trois grandes pièces. La chambre est à l'image du dortoir des moines. Un simple lit l'occupe accompagné d'un coffre à vêtements orné du traditionnel crâne. Un tableau de Jérôme Bosch, "le Jugement Dernier", orne la salle de travail, meublée par un bureau art-déco et une bibliothèque contenant des ouvrages historiques ou religieux. Quant à la salle de méditation, elle est décorée par une fresque murale, réplique de "La Tentation de St Antoine" selon Callot.

Le Niveau Intermédiaire de l'Abbaye

1. Les Laboratoires

Les laboratoires occupent les deux plus grandes salles de l'abbaye. C'est sous leurs nefs que les Connaisseurs ont travaillé des millénaires durant. Par leurs expériences, leurs découvertes ou redécouvertes des secrets du passé, ils sont désormais les détenteurs d'une sorcellerie toute aussi puissante, si ce n'est plus, que celle des Serpents granbretons.

Il est peu probable qu'un personnage, même un érudit ou un scientifique, obtienne quelques renseignements ou informations de la bouche d'un Connaisseur. Ces derniers considèrent leur savoir comme un message sacré qui ne saurait être révélé à un non initié. Seul Wixander Tot peut renseigner les personnages si ceux-ci ont gagné sa confiance. Flatté dans le sens de sa folie méchanoïde, il peut se révéler un allié précieux. Par lui les personnages pourront obtenir, s'ils le désirent, tout ce que ces laboratoires offrent en préparation et petites machines : acide, substances toxiques, anciens appareillages technologiques...

Wixander est également la seule personne qui puisse faire accéder les aventuriers à la bibliothèque.

Une activité incessante occupe les laboratoires ou les Connaisseurs comme leurs disciples s'affairent autour de nombreuses machines. Les laboratoires renferment entre autres une Machine Mentale. Seuls le Maître des Connaisseurs et le Grand Maître sont au courant de son existence. Au cours du scénario, le Grand Maître peut l'utiliser sur une personne afin de vérifier ses soupçons au sujet d'un traître éventuel. La plupart des postes de recherche semblent désertés. Toute l'activité des Connaisseurs se concentre désormais sur le projet des Cloches de la Rédemption. Les deux grands laboratoires et leurs salles annexes renferment tout ce que peut désirer un scientifique. Si vous avez créé une machine fantastique, profitez du lieu pour l'introduire dans votre campagne.

2. La Bibliothèque

La bibliothèque occupe à elle seule plusieurs salles et cryptes. La mémoire de plus d'une civilisation s'empile et s'entasse en ces lieux. Seuls d'étroits boyaux permettent de se faufiler entre ces murs de livres, films et autres supports d'information. Tout érudit ou scientifique pourrait en l'espace de quelques années maîtriser de nombreux champs de connaissance à l'aide de tous ces documents.

Un Connaisseur, assisté d'un Missionnaire, surveille l'accès à la bibliothèque de jour comme de nuit. Ils vérifient également

les ouvrages consultés et retirés. La lecture d'un document nécessite l'autorisation du Connaisseur régent de la bibliothèque et celle du Missionnaire censeur et gardien des dogmes du prophète. Comme précisé auparavant, à moins d'user de la force ou d'un déguisement (une solution périlleuse puisque la plupart des moines se connaissent), seul Wixander peut fournir aux aventuriers des ouvrages de la bibliothèque. Les étrangers comme les personnages n'y ont pas accès.

Chaque document étudié donne au lecteur de un à quatre pourcent dans l'une de ses compétences de Connaissance, (tous ces documents utilisent des "langues mortes" : anciens français, anglais et espagnol pour la plupart).

A l'aide de bonnes sources, les aventuriers peuvent y apprendre le principe des Cloches de la Rédemption et entre autres, la nécessité d'un "catalyseur adéquat". Ils pourront également découvrir la relation existant entre les orgues, et la forêt rouge, ainsi que les dogmes du prophète où s'enonce clairement une volonté de nihilisme.

3. Le Dortoir des Connaisseurs

Le dortoir des Connaisseurs en dépit de son espace plus restreint, est la parfaite réplique du dortoir des Missionnaires: des alignements de lits austères brisés par des coffres à vêtements portant chacun son crâne. Seules quelques livres de la bibliothèque, précieusement rangés sur les coffres, révèlent l'identité des occupants.

4. Les Appartements du Maître de la Connaissance

Les appartements de Ujikatsu, Maître des Connaisseurs, se situent à proximité de la bibliothèque. Un passage secret, connu seulement d'Ujikatsu, permet de passer de l'un à l'autre. Le Maître peut ainsi mener ainsi en toute impunité ses propres recherches. Ce passage ne peut être découvert que par le plus grand des hasards. Cette ancienne chapelle abrite désormais Ujikatsu et son laboratoire personnel. Depuis plusieurs années Ujikatsu a jugé hérétique les autres moines. Il s'attache dorénavant à la destruction de ces "représentants du Malin". Ujikatsu conserve en ce lieu son bien le plus précieux: un hypnoglobe.

5. L'Armurerie

L'armurerie se situe dans la plus vaste crypte de l'abbaye. C'est ici qu'est entassé tout l'armement qui assure la sauvegarde des Toges Noires : canons dessicateurs, lances feu, haches, épées, boucliers, armures... Les deux portes d'accès sont fermées de l'intérieur et un Porteur de l'Epée accompagné de six mutants du corps de garde y veillent en permanence. L'ouverture des portes se fait selon des mots de passe connus des seuls Porteurs de l'Epée. Toute explosion en ce lieu provoque la destruction de la partie centrale de l'abbaye. On y entrepose également les recharges des canons à feu et des lances feu.

6. Le Vivrier

Au niveau intermédiaire, le vivrier occupe à lui seul la majeure partie du bâtiment sud de l'abbaye. Toutes ces pièces débordent de viandes salées ou fumées, de fruit et de légumes secs... C'est sur ces "entrepôts" que vivent les moines de l'abbaye, mais aussi les mutants de la ville basse.

7. La Salle des Hôtes

Cette vaste salle a pour fonction d'héberger les personnes étrangères à l'abbaye. A la différence des geôles elle est prévue pour les invités de marque. Les aventuriers devront loger dans cette pièce. Des draperies la divisent en petites cellules. Des couleurs vives, des fenêtres aux verres translucides font de cette salle un havre de repos pour l'esprit au sein de l'abbaye. Aucun autre voyageur ne partage avec les personnages la salle des hôtes.

Le Niveau Supérieur de l'Abbaye

1. Les Cloches de la Rédemption

Les Cloches de la Rédemption occupent le parvis de l'ancienne église dans sa totalité. La structure de cette machine est la suivante : une ossature construite à l'aide de larges poutres supporte toute une variété de cloches à forme unique. Ces dernières s'organisent en cercles concentriques. La nature des cloches change de cercle en cercle : bronze, acier, airain, argent et or, alors que leur taille va en s'amenuisant vers l'extérieur. Tout un réseau de câbles et de chaînes relie les cloches au centre de cet édifice : une cloche de cristal. Celle-ci repose sur un support métallique où est intégré un fauteuil. Des câbles s'échappent du support pour disparaître dans les profondeurs du mont vers la caverne de puissance.

Tout cet "appareillage" a pour fonction d'amplifier et de diffuser les rêves d'une personne située sous la cloche de cristal. Des conditions propres aux Cloches de la Rédemption font que peu de personnes sont capables de les faire résonner. C'est pourquoi, les Toges Noires ont enlevé Exann de Parye qui représente le meilleur sujet à leurs yeux.

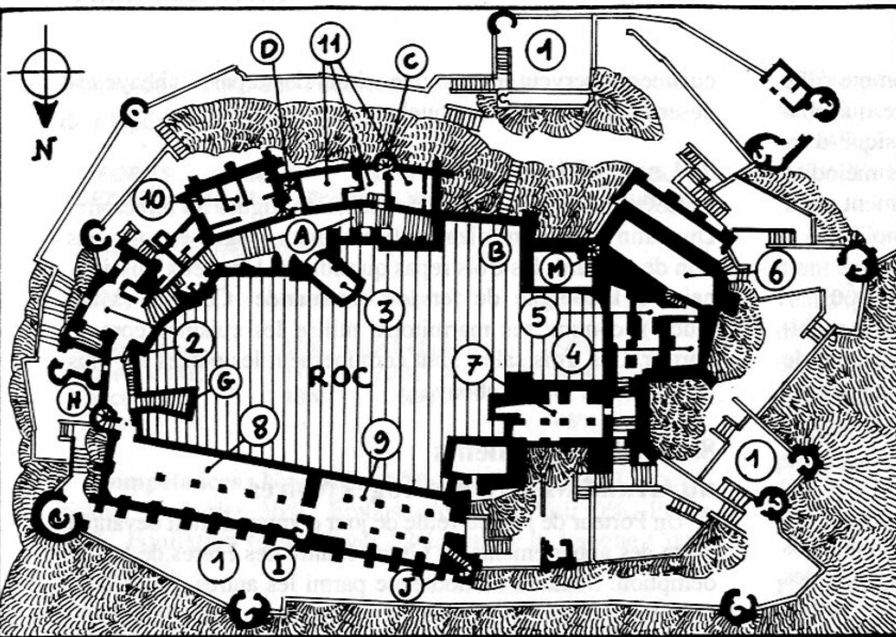
2. Le Temple du Prophète

Le temple du prophète correspond à l'ancienne église de l'abbaye. La vocation de ce lieu, en dépit des nouveaux occupants, n'a pas changé. Les trois ordres confondus, les Toges Noires s'y réunissent chaque matin avant le lever du soleil. La cérémonie se perpétue de jour en jour, immuable et inchangée depuis le prophète. Ce rituel, long de deux heures, se passe en chants et lectures des paroles du prophète. Les moines y communient dans la haine qu'ils éprouvent envers l'humanité. La cérémonie prend fin lorsque les participants absorbent la liqueur d'Insensibilité (voir les annexes en fins de scénario)).

Le temple, comme l'abbaye, offre un aspect sombre et morbide. Des tentures noires et rouges recouvrent la pierre. Les colonnes retaillées de la nef représentent désormais des êtres déformés aux visages déchirés par la folie. Quant aux vitraux, ils illustrent la "seconde" Apocalypse qui doit selon le prophète détruire à jamais ce monde.

Une forêt de tubes en cuivre ouvragé occupe la partie centrale de la nef, située sous la tour du temple. Ces centaines de tubes de tailles différentes disparaissent dans le haut de la tour pour en émerger à son sommet en autant d'ouvertures aux becs pincés. Au sol, ils entourent une série de claviers. Cet orgue gigantesque a un double rôle. Tout d'abord, il prête ses sonorités aux cérémonies. Cette tâche s'accomplit à l'aide de tous les claviers, à l'exception d'un seul dont la couleur des touches est inversée. Ce dernier permet d'émettre les sons qui contrôlent la libération des spores dans la forêt rouge. Seuls quelques Connaisseurs et leur Grand Maître détiennent

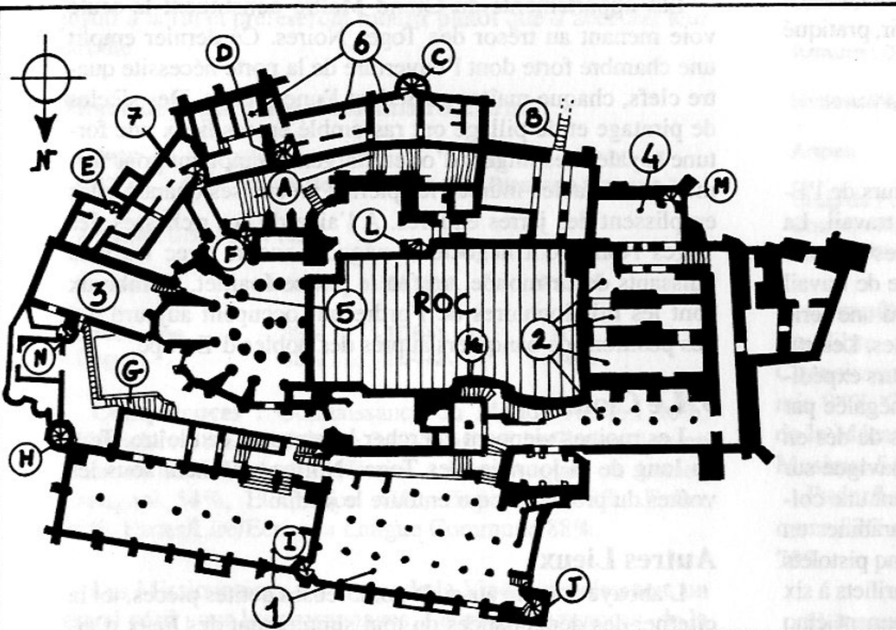
PLAN DU MONT-St. MICHEL



NIVEAU INFERIEUR

1. REMPARTS
2. SALLES DE GARDE
3. PUITS DES CONNAISSEURS
4. CELLULES
5. ANTRE DE BORRATO
6. CRYPTE DU PROPHETE
7. CRYPTE DES INITIATIONS
8. DORTOIR DES MISSIONAIRES
9. SALLE D'ENSEIGNEMENT
10. SALLE DU CONSEIL
11. APPARTEMENTS DU GRAND INQUISITEUR

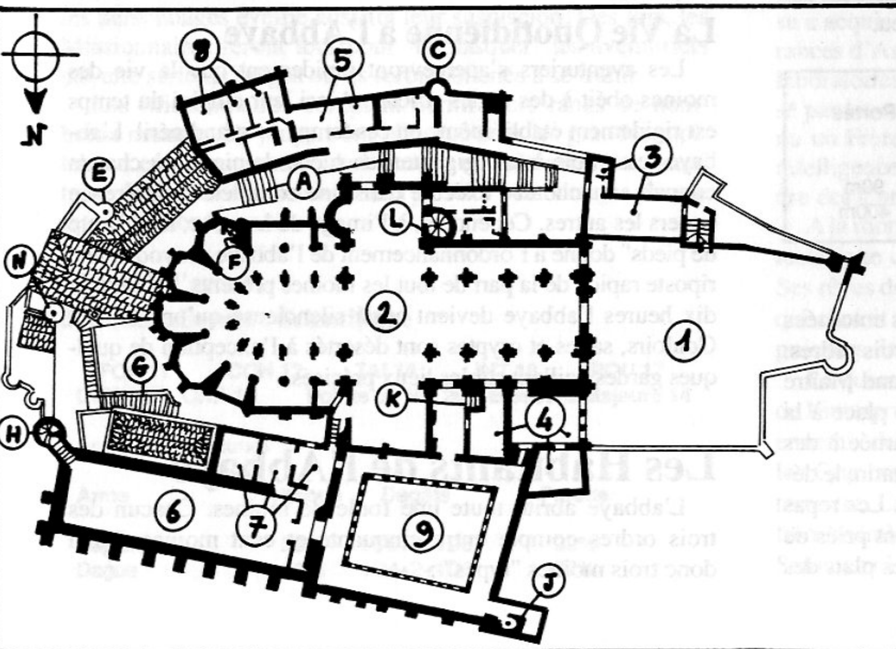
(A) (B) ETC... ESCALIERS



NIVEAU INTERMEDIAIRE

1. LABORATOIRES
2. BIBLIOTHEQUE
3. DORTOIR DES CONNAISSEURS
4. APPARTEMENTS DU MAITRE DE LA CONNAISSANCE
5. ARMURERIE
6. VIVRIER
7. SALLE DES HÔTES

(A) (B) ETC... ESCALIERS



NIVEAU SUPERIEUR

1. CLOCHES DE LA REDEMPTION
2. TEMPLE DU PROPHETE
3. DORTOIR DE L'ORDRE DES PORTEURS DE L'EPEE
4. SALLE D'ARMES
5. APPARTEMENTS DU MAITRE DES PORTEURS DE L'EPEE
6. REFECTOIRE
7. CUISINES
8. APPARTEMENTS DU GRAND MAITRE DES TOGES NOIRES
9. CLOITRE

(A) (B) ETC... ESCALIERS

et savent jouer la mélodie qui libère les spores, comme celle qui l'intterompt immédiatement. Tout personnage qui possède une compétence en Connaissance de la Musique d'au moins 30% et sait utiliser le clavier peut jouer ces mélodies s'il les a entendues. Les aventuriers peuvent également avoir découvert les partitions détenues par Ujikatsu.

3. Dortoir de l'Ordre des Porteurs de l'Epée

Le dortoir de ces moines soldats présente le même mobilier que celui des autres ordres : une alternance régulière de lits et de coffres. Seules les armures et les armes suspendues à la tête de chacun des lits témoignent de la vocation des occupants.

4. La Salle d'Armes

La salle d'armes occupe à elle seule trois pièces adossées aux flancs du temple. C'est à l'intérieur de celles-ci que les Porteurs de l'Epée s'entraînent au maniement des armes blanches. Des plastrons d'escrime et des armes factices ornent les murs, ces pièces ne recèlent aucune arme véritable à l'exception de quelques arcs et arbalètes. Les Porteurs de l'Epée utilisent celles-ci lors de leur entraînement au tir, pratiqué dans le cloître voisin.

5. Les Appartements du Maître des Porteurs de l'Epée

Les appartements du Maître de l'ordre des Porteurs de l'Epée se divisent en une chambre et une pièce de travail. La chambre ressemble en tout point aux dortoirs des simples moines. On y devine une rigueur maladive. La salle de travail quant à elle recèle de véritables trésors. Tout d'abord une série complète de cartes représentant les mers européennes. Les capitaines des navires de l'ordre les utilisent lors de leurs expéditions pirates. Ces anciennes cartes, à la précision inégalée par les cartes contemporaines, apportent +15% aux jets de dés en Navigation, à condition toutefois que l'utilisateur navigue sur les mers européennes. Deux coffres de fer renferment une collection d'armes anciennes, plusieurs pistolets et carabines en état de fonctionner et une réserve de balles. Il y a cinq pistolets et quatre carabines à culasse. Les pistolets ont des barillets à six coups alors que les chargeurs des carabines contiennent cinq balles. Il reste cent trente balles de pistolets et cent soixante pour les carabines. Toute personne ignorant leur maniement débute 5% ou à la moitié de sa compétence en lance feu.

	FOR nécessaire	DEX nécessaire	Dégâts	Portée
Pistolet	-	06	5D6	90m
Carabine	06	06	6D6	400m

6. Le Réfectoire

Le réfectoire compte cinq longues tables de bois entourées de tabourets. Trois des tables sont réservées aux trois ordres, la quatrième aux Maîtres de ces derniers et au Grand Maître lui-même. On invitera les personnages à prendre place à la dernière table. Trois repas sont servis dans la journée à des moments précis. Le premier suit la cérémonie du matin, le déjeuner est servi à midi et le souper à neuf heures. Les repas ont lieu dans le plus grand silence. Les hôtes seront priés de se conformer à cet usage. Des mutants apportent les plats des cuisines et servent les convives. Lors des repas, l'abbaye est déserte à l'exception des quelques gardes de veille.

7. Les Cuisines

Les cuisines occupent trois pièces contiguës au réfectoire. Du matin au soir une dizaine de mutants s'y agite en tout sens afin de préparer les trois repas quotidiens. Un vieux missionnaire à la poigne de fer les commande. Celui-ci (Maar Guoel), comme ses marmitons, utilise les cuisines comme dortoir. Ces trois salles sont certainement les pièces les plus bruyantes de toute l'abbaye.

8. Les Appartements du Grand Maître des Toges Noires

Un Porteur de l'Epée veille de jour comme de nuit devant la porte des appartements du Grand Maître des Frères de la Rédemption. Seule la bibliothèque parmi les autres pièces (une chambre austère, un cabinet de travail et une salle de méditation) a une valeur puisqu'elle contient les archives des Toges Noires jusqu'aux dernières luttes contre les Granbretons.

Les appartements du Grand Maître constituent la seule voie menant au trésor des Toges Noires. Ce dernier emplit une chambre forte dont l'ouverture de la porte nécessite quatre clefs, chaque maître possèdant l'une d'elles. Des siècles de piratage et de pillage ont rassemblé en ces lieux une fortune royale. Les lingots d'or et d'argent s'empilent pour former de véritables murets, les pierres précieuses quant à elles emplissent des jarres entières. A l'aide de ces richesses, les Toges Noires ont négocié et négocie encore avec les plus puissants de ce monde, tel feu le prince Joaillet. Nombreux sont les missionnaires de l'ordre qui occupent aujourd'hui des positions de banquiers auprès des nobles d'Europe.

9. Le Cloître

Les moines viennent chercher le repos en ce cloître. Tout au long de la journée, des Toges Noires marchent sous les voûtes du promenoir qui entoure le jardin.

Autres Lieux

L'abbaye compte aussi de nombreuses petites pièces, tel la citerne, des dépendances ou tout simplement des lieux d'aisance, libre à vous de les localiser sur les plans.

La Vie Quotidienne à l'Abbaye

Les aventuriers s'apercevront rapidement que la vie des moines obéit à des règles strictes. Ainsi leur emploi du temps est rigidement établi, même en ces temps de grand péril. L'abbaye ressemble à une gigantesque ruche de pierre où chacun connaît sa tâche et l'exécute dans une complète indifférence envers les autres. Cependant, à l'image de la ruche, tout "coup de pieds" donné à l'ordonnancement de l'abbaye provoque une riposte rapide de la part de tout les moines présents. A partir de dix heures l'abbaye devient aussi silencieuse qu'une tombe. Couloirs, salles et cryptes sont désertés à l'exception de quelques gardes veillant sur les lieux précisés.

Les Habitants de l'Abbaye

L'abbaye abrite toute une foule de moines. Chacun des trois ordres compte entre cinquante et cent moines. Voici donc trois moines "types" :

Moine de l'ordre des Porteurs de l'Epée : guerrier

FOR 15	CON 16	TAI 14	INT 12	POU 15
DEX 14	CHA 14	Points de Vie 36	Blessure Majeure 13	

Armure : 1D10+2 plaques

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	62%	1D10+1+1D6	58%
Epée à 2 Mains	51%	2D8+1D6	55%
Lance Feu	48%	5D6	
Targe	-	-	45%

Compétences : Navigation 57%, Premiers Soins 35%, Artisanat Armurier 36%, Embuscade 38%, Voir30%, Pister 29%, Equitation 62%, Nager 52%, Parler la Langue Commune 86%.

Ces moines se reconnaissent à leur tenue guerrière, ou leur emblème qu'ils portent sur l'épaule droite de leur bure. Il s'agit d'une épée blanche stylisée en forme de croix. Ils lutteront jusqu'à la fin et préfèreront mourir plutôt que d'accepter leur défaite.

Moine de l'ordre des Missionnaires : érudit

FOR 11	CON 13	TAI 13	INT 17	POU 15
DEX 12	CHA 16	Points de Vie 28	Blessure Majeure 14	

Armure : 0 ou 1D6-1 (cuir)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Large	38%	1D8+1	41%
Dague	43%	1D4+2.	46%

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 56%, Mémoriser 38%, Théologie 34%, Parler/Lire/Ecrire Ancien Français 62%, Parler/Lire/Ecrire Ancien Anglais ou Ancien Espagnol 54%, Eloquence 43%, Persuasion 48%, Eviter 36%, Parler/Lire/Ecrire la Langue Commune 88%.

Les Missionnaires, à l'image de la Vipère, représentent un grand péril pour les personnages. Leurs connaissances de la diplomatie et des cours d'Europe en font des investigateurs avisés. La moindre erreur dans le rôle des Vautours joué par les personnages éveille aussitôt leur suspicion. Dès lors, les Missionnaires feront tout pour "démasquer" les aventuriers par une série de pièges où ils seront amenés à se trahir.

Les Missionnaires comptent parmi leurs rangs de nombreux mutants. La plupart ont séjourné dans les grandes capitales. Leur connaissance de l'Europe est très complète, aussi toute déclaration fantaisiste de la part des personnages peut se retourner contre eux.

Moine de l'ordre des Connaisseurs : Scientifique

FOR 11	CON 12	TAI 14	INT 18	POU 17
DEX 14	CHA 10	Points de Vie 28	Blessure Majeure 14	

Armure : 0 (aucune)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	26%	1D6+1+1D6	30%
Dague	41%	1D4+2+1D6	37%

Compétences : Parler/Lire/Ecrire Ancien Français 65%, Parler/Lire/Ecrire Ancien Anglais ou Ancien Russe 58%, Mémoriser 54%, Deux Connaissances à 78%, les autres Connaissances à 41%, Parler/Lire/Ecrire la Langue Commune 84%.

Les Connaisseurs ont perdu au fil des siècles tout sentiment et caractère humain. Ils se réduisent à de brillants cerveaux qui excellent dans la pensée logique. Toute tentative de dialogue avec l'un d'eux se heurte à cette différence, essayez donc de parler avec une machine !

Les Connaisseurs estiment, comme chacun des autres ordres, qu'ils forment l'élite des Toges Noires. En cas de lutte physique, plutôt que de périr "bêtement", ils prendront la fuite, laissant volontiers l'honneur du combat aux Porteurs de l'Epée et aux gardes.

UJIKATSU, le Maître des Connaisseurs : scientifique noble

FOR 11	CON 13	TAI 15	INT 23	POU 17
DEX 13	CHA 12	Points de Vie 30	Blessure Majeure 15	

Armure : 0 (aucune) **Age :** 54 ans

Nationalité : Originaire d'Asiacommunista.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Coup de Poing	92%	1D3+1D6	-
Coup de Pied	86%	1D6+1D6	-
Dessicateur de Poing	47%	spécial	

Compétences : Eviter 74%, Equitation 41%, Nager 45%, Equilibre 50%, Connaissance du Monde Ancien 82%, Connaissance de la Biologie 119%, Connaissance de la Chimie 94%, Connaissance de l'Electricité 156%, Connaissance de la Mécanique 103%, Mémoriser 83%, Connaissance de la Musique 54%, Connaissance de la Médecine 95%.

Parler/Lire/Ecrire Langues : Chinois 92%, Langue Commune 83%, Ancien Chinois 76%, Anciens Anglais et Français 70%.

Ujikatsu donne l'apparence d'un homme entre deux âges aux manières douces et aimables. Cette façade polie cache une soif de pouvoir qu'il est dangereux de contrarier. Ujikatsu a acquis une vaste expérience qu'il a gagnée lors de ses errances d'Asiacommunista en Europe et de ses études dans les laboratoires de l'abbaye. Séduit par la philosophie et intéressé par les connaissances des Toges Noires, Ujikatsu est devenu un Frère de la Rédemption. Par sa volonté et sa brillante intelligence, Ujikatsu a rapidement atteint le sommet de l'ordre des Connaisseurs.

A la mort du précédent Grand Maître, Ujikatsu espérait obtenir cette charge donnant tout pouvoir sur les Toges Noires. Ses rêves de puissance furent brisés par la décision du conseil qui choisit un Missionnaire pour nouveau Grand Maître. Depuis lors, la haine et la jalousie ont envahi Ujikatsu.

La querelle qui déchira un temps les Toges Noires au sujet de l'interprétation théologique, a entraîné Ujikatsu auprès des ennemis de sa propre secte. Certains moines soutenaient que les Granbretons représentaient l'esprit du malin dans l'enfer terrestre. La faction rivale interprétait, quant à elle, les souffrances infligées par les Granbretons comme une rédemption. Selon eux le Ténébreux Empire représentaient la main secou-

rable de Dieu tendue aux hommes. Le Grand Maître trancha finalement en faveur de la première thèse, faisant brûler quelques moines pour l'occasion. Ujikatsu s'est rangé par esprit d'opposition du côté adverse. Avec le temps et les rancoeurs, cette interprétation théologique est devenue pour lui une certitude autour de laquelle s'organise sa pensée. Il a donc décidé par conviction de trahir son ordre. Des Vautours ont cet homme comme contact. Il a pour rôle de les guider vers les points vitaux du monastère comme l'orgue du temple. Il doit également empêcher que les moines, une fois défaits, ne choisissent de se donner la mort en provoquant l'explosion du réacteur.

Ujikatsu a appris en Asiacommunista, une technique perfectionnée de combat à mains nues. Celle-ci lui permet lors du même round d'Attaquer et d'Eviter sans aucune pénalité. En dépit de son âge, Ujikatsu a conservé ses capacités physiques et peut se révéler un adversaire redoutable.

Ujikatsu détient deux "objets" techniques remarquables. L'un d'eux est une réduction des canons dessicateurs sous la forme d'un "pistolet". Les dégâts demeurent identiques. Le second est un hypnoglobe dont les pouvoirs sont exceptionnels. Il permet non seulement de plonger ses victimes dans un coma profond mais aussi d'implanter des ordres dans l'esprit du dormeur. A son réveil, la victime a tout oublié, mais dès que la phrase clef est prononcée, elle exécute l'ordre dans un état semi-conscient. Ujikatsu maintient déjà plusieurs moines sous l'influence de l'hypnoglobe. Il usera de ces "pions" pour contacter les personnages.

FED OUZANOV,
Grand Maître des trois ordres : érudit

FOR 09 **CON 10** **TAI 12** **INT 23** **POU 15**
DEX 10 **CHA 18** **Points de Vie 20** **Blessure Majeure 10**

Armure : aucune **Age :** 72 ans

Nationalité : originaire de Moscovie

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	20%	1D4+2	14%

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 99%, Mémoriser 85%, Eloquence 94%, Persuasion 96%, Parler/Lire/Ecrire Ancien Russe 98%, Parler/Lire/Ecrire Ancien Anglais 78%, Parler/Lire/Ecrire la Langue Commune 81%, Parler/Lire/Ecrire Russe 92%.

En dépit d'une santé déclinante (depuis un an, il souffre d'une paralysie des membres inférieurs), Ouzanov conserve entier son charisme et ses facultés intellectuelles. Par conviction religieuse et analyse politique, il est convaincu de la victoire inéluctable de la Granbretanne sur l'Europe. Plutôt que fuir devant ce péril, comme le souhaitent de nombreux moines, Ouzanov a choisi de détruire la puissance granbretonne alors qu'il en est encore temps. Cette espérance maintient ce vieillard en vie. Il croit en la réussite des Cloches de la Rédemption qui doivent selon les Connaisseurs sauver le monde et détruire la Granbretanne.

Ouzanov, comme les autres moines, ignore tout du complot ourdi par Ujikatsu. A moins qu'ils ne soient démasqués, l'attention du Grand Maître ne se portera pas sur les aventuriers qui passent à ses yeux pour de vulgaires soudards.

OGON PHELEPE,
Maître des Porteurs de l'Epée : guerrier

FOR 16 **CON 15** **TAI 15** **INT 13** **POU 17**
DEX 13 **CHA 16** **Points de Vie 36** **Blessure Majeure 18**

Armure : 1D10+6 plaques de qualité **Age :** 43 ans

Nationalité : originaire d'Espanya

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à 2 Mains	93%	2D8+1D6	96%
Epée Longue	74%	1D10+1+1D6	75%
Lance Feu	58%	5D6	-
Carabine	61%	6D6	-
Pistolet	86%	5D6	-

Compétences : Navigation 91%, Cartographie 62%, Parler/Lire/Ecrire Espagnol 69%, Parler/Lire/Ecrire la Langue Commune 78%, Eloquence 60%, Embuscade 54%, Equitation 73%, Nager 46%, Voir 40%, Pister 37%.

Ogon Phelepe se rapproche davantage du pirate que du moine. Sa bravoure n'est plus à mettre en doute comme son dévouement à la cause des Toges Noires. Ses talents de stratège et de capitaine lui ont apporté son titre après plus de vingt ans de loyaux services.

Si Ogon a repoussé les assauts granbretons lancés contre l'abbaye, il doute de l'issue des prochains affrontements. Aussi, la venue des Vautours renégats à l'abbaye est pour lui un véritable miracle. Il espère que les renseignements apportés par ceux-ci permettront aux Toges Noires de faire échouer les prochaines attaques granbretonnes.

Aussitôt arrivé Phelepe accaparera les aventuriers et leur posera mille questions. Si lors des entretiens avec Phelepe, les personnages commettent des bévues au sujet des problèmes guerriers, le Maître des Epées nourrira des soupçons sur le rôle véritable des Vautours. Il pourra demander à Ujikatsu un passage par la Machine Mentale. Ce dernier lui donnera alors des résultats truqués à son avantage tout en connaissant dès lors la véritable nature des personnages.

ARIO VINDITI,
Maître des Missionnaires : érudit

FOR 10 **CON 13** **TAI 09** **INT 24** **POU 18**
DEX 10 **CHA 17** **Points de Vie 26** **Blessure Majeure 13**

Armure : 0 ou 1D6-1 (cuir) Age 52 ans
Nationalité : originaire d'Italia.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Large	68%	1D8+1	74%
Dague	31%	1D4+2	33%
Dague Lancée	56%	1D4+2	-

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 81%, Connaissance de la Musique 70%, Théologie 97%, Parler/Lire/Ecrire la Langue Commune 93%, Parler/Lire/Ecrire Ancien Italien 75%, Parler/Lire/Ecrire Italien 98%, Eloquence 64%, Persuasion 73%, Chanter 60%, Torturer 100%.

Ario Vinditi est un mystique avant d'être un diplomate. Il se décharge des responsabilités politiques sur ses subordonnés. La Granbretanne et les autres périls qui pèsent sur les

Toges Noires passent à ses yeux pour de basses contingences matérielles au regard de la spiritualité.

A côté de ses exercices expiatoires, Vinditi s'assure du maintien des dogmes du prophète dans l'esprit et la vie des moines. Il se montre des plus exemplaires dans son rôle de Grand Inquisiteur.

EXANN DE PARYE, noble

FOR 13 CON 11 TAI 15 INT 14 POU 13
DEX 18 CHA 16 Points de Vie 14 Blessure Majeure 7

Armure : aucune Age : 27 ans

Nationalité : originaire de France

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	56%	1D10+1+1D6	58%
Dague (main gauche)	52%	1D4+2+1D6	50%

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 31%, Peinture 98%, Parler/Lire/Ecrire la Langue Commune 80%, Parler/Lire/Ecrire Français 84%, Parler/Lire/Ecrire Ancien Français 24%, Equitation 56%, Voir 62%, Pister 34%.

Avant son séjour à Rouen, Exann nourrissait une seule passion : la peinture. Celle-ci lui a fait quitté Parye, après avoir été renié par sa famille qui voyait en lui un sujet de déhonneur. Lors de son séjour à Rouen en tant que peintre de cour, Exann et Léna se lièrent d'affection. Leur relation révélée, le peintre fut banni de la cité par ordonnance du duc.

Désespéré, Exann erra quelque temps à travers la Normandie, avant que son destin ne le pousse devant la porte de Wixander. Celui-ci recueillit ce "possible sujet de laboratoire". Avant de l'utiliser pour ses propres fins, Wixander lui fit passer quelques tests. Ceux-ci démontrèrent qu'Exann était le catalyseur humain idéal pour les Cloches de la Rédemption. Sous le couvert d'une commande, Wixander emmena le peintre à l'abbaye où les moines se saisirent de lui.

Depuis plusieurs mois, les moines gorgent Exann de drogues diverses. Ce traitement le plonge dans un état de démence. D'atroces cauchemars font de ses nuits un véritable supplice. Quant aux journées, Exann les passe dans l'angoisse de la prochaine nuit. A l'arrivée des aventuriers, Exann n'est plus que l'ombre de lui-même. En cas d'évasion, il sera un véritable boulet pour les personnages. Toutes ses compétences sont en effet divisées par quatre. Son rétablissement nécessitera plusieurs mois

Chapitre Cinq

Le séjour des personnages dans l'abbaye s'étend sur une semaine. Le septième et dernier jour, les Granbretons lancent une attaque qui clôt l'histoire millénaire de l'abbaye. Les événements de cette semaine sont présentés dans le calendrier que voici.

Le Jour du Cheval

Après la traversée de la Forêt Rouge et l'ascension du mont, les personnages entrent dans l'abbaye en fin de matinée. Là, les maîtres de trois ordres et Ouzarov lui même les accueillent. A la suite de cette première rencontre toute formelle, la Vipère guide les aventuriers pour une courte visite de l'abbaye, destinée à leur montrer la toute puissance des Toges Noires. Au cours de cette visite, la Vipère évite soigneusement les points faibles du monastère, comme le Puits des Connaisseurs ou encore l'orgue du temple. Alors que les personnages débouchent sur la plate forme des Cloches de la Rédemption, le bourreau Borrato décapite deux mutants. La Vipère présente les deux victimes comme des traîtres envers les moines...un avertissement aux aventuriers.

Le repas de midi clôt la visite des lieux. Après avoir amené les personnages dans la salle des hôtes, la Vipère les quitte pour laisser place à Ogon Phelepe. Celui-ci leur apporte le prix de la trahison des Vautours : 6000 A pour chaque personne présente. Phelepe et deux de ses capitaines tiennent compagnie aux personnages toute l'après midi durant. L'entretien se déroule dans le cabinet de travail de Phelepe. Ogon, comme ses capitaines, interrogent les Vautours sur les intentions, les plans futurs des Granbretons, l'état des forces, les renforts attendus, les dates des prochaines attaques... Si les aventuriers ont étudié avec attention les faux documents détenus par Hagen Vasa, ils peuvent facilement duper les moines guerriers. L'annonce de la suspension de toute attaque pour plus d'un mois rassurent visiblement les moines. Cet entretien prend fin avec le repas du soir. Après celui-ci, les personnages sont libres de leur soirée.

La Nuit du Cheval

Aucun événement particulier ne vient troubler le repos de cette première nuit. Comme le découvrent les aventuriers, le silence envahit l'abbaye une fois les moines retirés en leurs dortoirs, exception faite des bourdonnements et vibrations dus au réacteur. A partir de ce moment, le monastère, hormis quelques endroits, (voir chapitre quatre) est désert. Tant que les aventuriers ne sont pas vraiment soupçonnés, ils peuvent "visiter" l'abbaye les nuits durant avec toute la discrétion requise, mais gare à la fatigue ! Quant à la Vipère, si celui-ci quitte rarement les Vautours la journée, il doit comme tout à chacun dormir.

Favorisez les initiatives de vos joueurs et ne les laissez pas s'endormir dans l'attente. Poussez les à agir, à entreprendre. Leur réussite comme leur survie dépend de leurs actes, l'inaction les amène tout droit à la catastrophe.

Le Jour de l'Aigle

Comme tous les matins, les chants des moines accompagnés par l'orgue réveillent les aventuriers. Si ceux-ci ont convaincu la veille Phelepe, Ouzanov déclare à la fin du petit déjeuner l'arrêt momentané des assauts granbretons pour le plus grand soulagement des moines. Les personnages passent la matinée avec un Phelepe souriant et amical. Les sujets abordés lors de ce nouvel entretien portent toujours sur le même thème. Le Maître invite fortement les Vautours à participer à une joute amicale. Un refus de leur part renferme Phelepe, auquel cas les personnages sont "libres" de passer l'après midi où ils il le désirent dans l'abbaye ou la ville basse. Ils seront bien sûr accompagné par la Vipère.

S'ils acceptent l'invitation d'Ogon, les aventuriers passent l'après-midi dans la salle d'armes. Les combattants utilisent lors de cette joute des armes factices. Un des deux adversaires remporte le duel lorsqu'il a marqué cinq touches sur son opposant. En cas de victoire d'un personnage, un nouveau moine se mesure à lui. Le premier opposant de chaque aven-

turier est un moine type de l'ordre des Porteurs de l'Epée. Après chaque victoire d'un des personnages, les compétences en Attaque/Parade de son nouvel adversaire augmente de 10%, ceci jusqu'à une rencontre avec un maître d'armes.

La Nuit de l'Aigle

La nuit de l'aigle se révèle moins paisible que la précédente. Au cours de celle-ci, Ujikatsu prend contact avec ses alliés : les Vautours. Il envoie pour cette tâche un moine Missionnaire sous l'influence de l'hypnoglobe. Ce dernier remet une clef aux aventuriers (une clef des portes des laboratoires) et annonce que le maître les attend dans les laboratoires. Aussitôt, la clef remise et le message délivré, le moine repart.

Si les personnages choisissent d'aller à ce rendez-vous, une voix les interpelle dès leur entrée dans les laboratoires. Leur interlocuteur reste dissimulé dans la pénombre des lieux. Ujikatsu prononce alors le mot de passe convenu : "Sombres jours, farouches cavaliers, et..." La réponse attendue est : "La puanteur des champs de bataille de part le monde entier". Ces deux parties d'une tirade proviennent de la pièce "Le Déclin du Roi" d'Elvereza Tozer, un grand dramaturge granbreton. Si la réponse ne vient pas, Ujikatsu s'enfuira, sa connaissance des lieux lui permettant de semer très facilement les aventuriers. Les personnages peuvent savoir quoi répondre s'ils ont obtenu cette information auprès d'Hagen Vasa ou si l'un d'entre eux réussit un jet sous sa compétence Connaissance du Monde Ancien ou Connaissance de la Littérature (un joueur original peut avoir inventer ce type de compétence), auquel cas il identifie la tirade et peut énoncer la suite. La réponse au mot de passe fournie, Ujikatsu vient au devant des aventuriers et leur demande quels sont leurs plans. Si les joueurs se montrent habiles, ils peuvent alors utiliser Ujikatsu à leur profit. Par contre, s'ils commettent des maladresses, Ujikatsu pourra découvrir l'imposture par quelques questions habiles. Dans ce cas, il continuera l'entretien mais essayera alors de se retrouver seul avec l'un des personnages afin de le soumettre à la Machine Mentale, après avoir dominé sa volonté à l'aide de l'hypnoglobe. Si ce plan réussit, Ujikatsu connaîtra alors la raison de la venue des aventuriers. Il leur proposera alors un pacte : favoriser l'évasion d'Exann en échange de l'assassinat d'Ouzanov. Ujikatsu ne compte nullement tenir sa promesse. Le crime accompli, il trahira les personnages lors de leur évasion, se posant ainsi comme le justicier d'Ouzanov. En cas de réussite; la charge de Grand Maître lui reviendra et les personnages envoyés au cachot.

Si les aventuriers n'ont pas répondu au mot de passe, Ujikatsu tentera les jours suivants de se débarrasser des intrus.

Le Jour du Requin

Les moines laissent aux Vautours la liberté d'organiser cette journée à leur guise (la Vipère comme Hobo ne les quittent pas). Après le déjeuner, un Connaisseur les invite à assister aux premiers essais des Cloches de la Rédemption.

Le parvis du temple parait comble, les quelques espaces libres laissés par les machineries grouillant d'une foule de moines. Quelques instants plus tard, deux Porteurs de l'Epée amènent Exann de Parye. Les personnages peuvent alors l'identifier d'après le camée offert par Léna. Une fois Exann placé sous la cloche de cristal, les Connaisseurs activent les cloches. Tandis qu'Exann se tord de douleur, les cloches commencent à vibrer et à changer de couleur. Celles-ci passent d'une couleur à l'autre du spectre optique, en phase avec ces variations. Les personnages ressentent des vagues d'angoisse de plus en plus intenses assaillir leurs consciences. Après quelques minutes, les Connaisseurs arrêtent les Cloches de la Rédemption. Tous les assistants présentent le même visage, des traits crispés par l'angoisse.

Au dîner, Ujikatsu déclare devant les moines réunis, la réussite des premiers essais et la mise en fonctionnement des cloches avant une semaine. Après quoi Ogon annonce pour le lendemain une partie de chasse pour fêter ces bonnes nouvelles, déclaration qui entraîne l'enthousiasme chez les Porteurs de l'Epée. Les Vautours seront les invités d'honneur de cette chasse. Les aventuriers ne peuvent en aucune manière repousser cette offre.

La Nuit du Requin

La troisième nuit passée au monastère s'écoule dans la plus grande quiétude. Aucun événement extérieur ne vient contrarier les intentions des personnages pour cette nuit.

Le Jour du Taureau

La partie de chasse s'organise de la façon suivante. Le gibier traqué est un animal inoffensif : le sauteur des dunes. Ce petit mammifère ressemble à une raie, ses membres inférieurs et supérieurs sont atrophiés alors que latéralement des "ailes" membraneuses se sont développées. Il vit plaqué sur les cendres noirâtres des dunes. Sa couleur sombre lui permet de passer inaperçu. Porté par les bourrasques fréquentes du Désert des Cendres, il prend son envol le temps de quelques minutes.

Les chasseurs emploient des arcs ou des arbalètes lors de ces traques. Chacun d'entre eux reçoit comme monture un carniéphage. Une drogue rend ceux-ci aussi dociles et stupides que le dernier des animaux domestiques. Seuls des Porteurs de l'Epée et les personnages participent à la chasse. Après la traversée de la Forêt Rouge, les chasseurs forment plusieurs groupes qui se séparent. Les aventuriers se retrouvent ensemble, guidés par un mutant familier du désert.

KERYAN KOVEC : mutant

FOR 14	**CON 10**	**TAI 23**	**INT 12**	**POU 13**
DEX 09	**CHA 05**	**Points de Vie 21**	**Blessure Majeure 11**	

Armure : 1D6-1 (cuir)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Marteau à 2 Mains	53%	1D10+2+1D6	42%
Arbalète	60%	3D6+1D4	-

Compétences : Ecouter 50%, Voir 58%, Pister 73%.-

Mutations : Modification des Caractéristiques (Augmentation)

Cependant, la partie de chasse peut prendre une tournure imprévue. Si Ujikatsu désire éliminer les Vautours, il a dissimulé dans les harnais des montures des aventuriers de petites outres percées. Celles-ci contiennent un mélange de deux drogues, l'une est utilisée pour capturer les carniéphages. L'odeur émise par cette dernière les attire comme le miel attire les ours. La seconde provoque une véritable folie destructrice. Ainsi, alors que les carniéphages évitent soigneusement tout contact avec les chasseurs, deux d'entre eux se jettent pris de folie sur les aventuriers, (voir leurs caractéristiques

Chapitre Deux). Quelques instants après ce premier combat d'autres carniéphages apparaissent, cheminant le long des traces laissées par les aventuriers. Si ceux-ci découvrent les outres et s'en débarrassent (Kovec peut identifier la drogue qui attirent les carniéphages), ils peuvent fuir alors en toute quiétude. Une autre solution consiste à se séparer des montures. Les personnages devront faire face avec leurs seuls moyens à la meute de carniéphages de plus en plus nombreux. Les appels de cor lancé par Kovec provoquera l'arrivée des autres chasseurs. Avec le secours de ces derniers, il sera possible de repousser les mutants. Touefois, un temps assez long s'écoulera entre les premiers appels et l'arrivée des moines guerriers. Durant ce laps de temps, les aventuriers devront compter sur leur seul mérite pour survivre.

A moins que les personnages n'aient déjà découvert les outres, l'un des moines les découvrira ultérieurement. Dans ce cas, les aventuriers ne sauront rien de toute cette affaire. Toutefois, l'un des capitaines sur ordre d'Ogon enquêtera dans le monastère afin d'identifier le coupable. Il est peu probable qu'il réussisse dans son entreprise.

Suite à l'agression des carniéphages, la partie de chasse est interrompue. De retour au monastère, tout blessé pourra recevoir des soins.

La Nuit du Taureau

A moins que les personnages n'entreprennent quelques actions, la nuit du taureau se passe dans un calme complet.

Le Jour du Chien

Le jour du chien s'organise de la façon suivante pour les aventuriers. Ils doivent toute la matinée supporter un nouvel entretien avec Ogon Phelepe et ses capitaines. Le sujet en est toujours le même. Quant à l'après midi, les moines laissent les personnages s'occuper à leur guise.

La Nuit du Chien

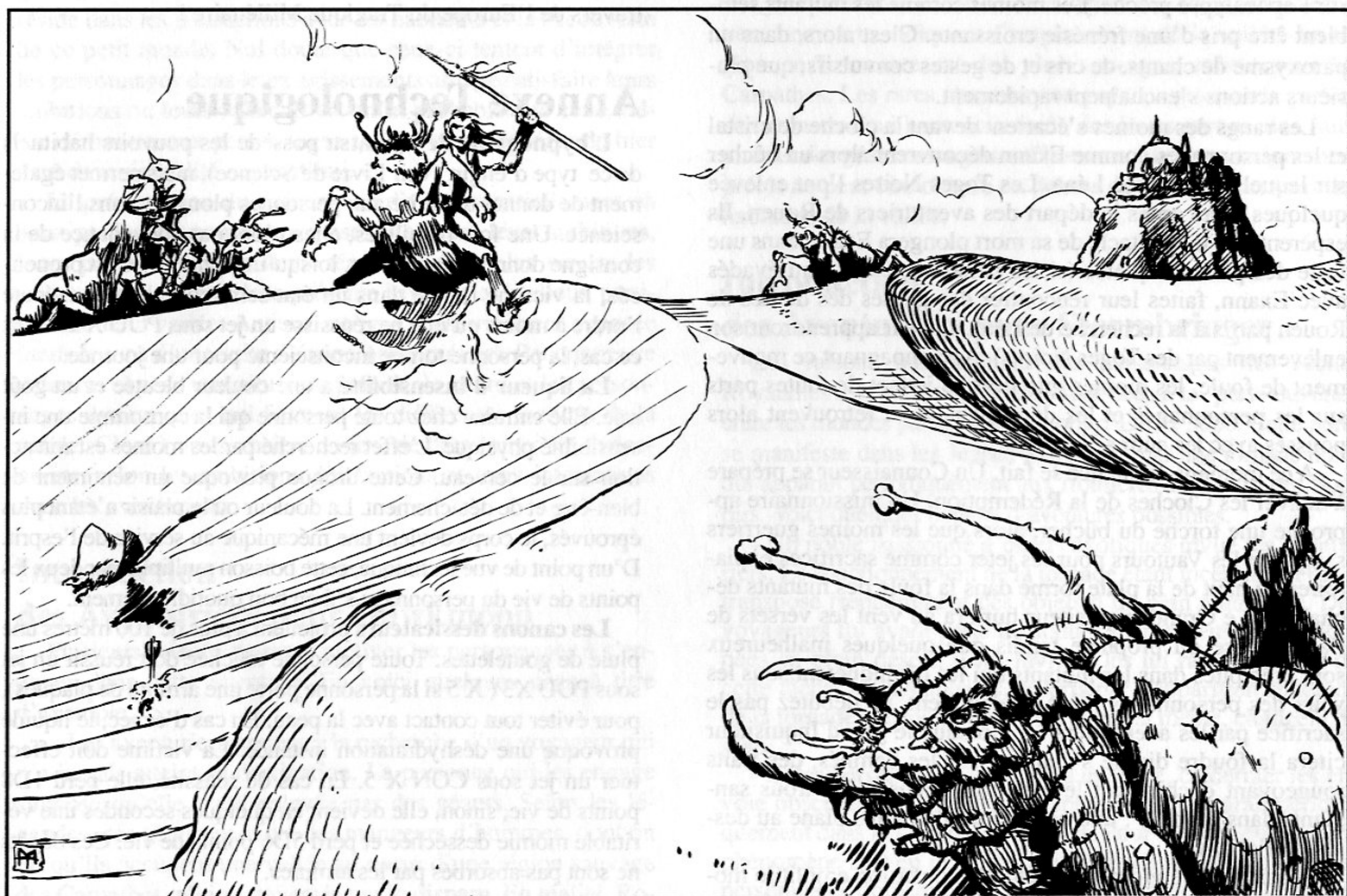
Si Ujikatsu veut toujours la perte des Vautours, il tend un nouveau piège aux aventuriers au cours de la nuit du chien. Il déposera un message dans la salle des hôtes après le souper. Le contenu de la lettre est le suivant :

"Venez me retrouver cette nuit au Puits des Connaisseurs, jetez vous y sans peur. Je vous attendrai derrière la porte d'acier barré d'un trait rouge. L'attaque des carniéphages n'était pas fortuite, une main criminelle l'a provoquée. Des personnes puissantes au sein même de l'abbaye désirent votre mort. Je ne peux en écrire plus, soyez au rendez-vous fixé cette nuit, je vous donnerai les noms des traîtres."

Si les personnages choisissent de s'y rendre, ils trouveront la serrure de la porte barrée de rouge ouverte. Ujikatsu a pris le risque d'entrer à ce niveau. Dissimulé à proximité de la porte, il attend l'arrivée des personnages. Si ceux-ci s'enfoncent dans le réseau de galeries, Ujikatsu les enfermera alors avec le "monstre". Vous êtes libre de faire intervenir le Lektocerbe fou à tout moment. L'arrivée des personnages peut très bien sauver Ujikatsu aux prises avec le monstre. Une fois refermée, l'ouverture de la porte nécessite un jet de Crocheter à moins 20%.

Le Jour de la Chèvre

Les moines laissent les personnages libres d'occuper cette journée, à moins qu'ils aient à subir les conséquences de la nuit passée. En effet, si les moines ont découvert leur possible escapade dans le Puits des Connaisseurs, nul doute qu'ils devront alors répondre à quelques questions...



La Nuit de la Chèvre

La nuit de la chèvre voit la première mise en marche véritable des Cloches de la Rédemption (si Exann est toujours détenu). Les personnages en subissent l'influence s'ils dorment, tout aventurier éveillé y échappe. Chaque dormeur doit réussir un jet sous POU X 3. En cas d'échec, son sommeil devient une véritable torture mentale dont les cauchemars d'Exann sont les instruments. Au réveil, le personnage éprouve une légère difficulté à dissocier la réalité des cauchemars vécus. L'échec au jet de dés entraîne la perte définitive d'un point d'INT.

Le Jour du Rat

Lors du petit déjeuner, les Maîtres des ordres annoncent une grande cérémonie pour célébrer le salut proche du monde par les Cloches de la Rédemption et la "victoire" sur l'empire granbreton. La cérémonie doit avoir lieu en fin de journée, les Vautours y sont invités.

Ce jour du rat est certainement le dernier pour l'abbaye millénaire. En fin de journée, les légions granbretonnes secrètement réunies monteront à l'assaut du mont et de son monastère.

Le dernier jour du monastère se passe dans une agitation continue. Deux heures avant le crépuscule, la cérémonie est enfin prête. Les moines se regroupent tous sur la plate forme alors que les mutants de la ville basse se pressent dans les cours intérieures de l'abbaye. Les personnages se retrouvent sur la plate forme parmi les moines. Par contre s'ils ont été démasqués, ils accompagnent quelques prisonniers Vautours attachés à la façade du temple.

La cérémonie commence alors. Exann est amené à nouveau sous la cloche de cristal. Ensuite, moines et mutants, accompagnés de l'orgue, entament une série de cantiques interrompus par des prêches hystériques des Missionnaires sur l'apocalypse proche. Les moines comme les mutants semblent être pris d'une frénésie croissante. C'est alors, dans un paroxysme de chants, de cris et de gestes convulsifs, que plusieurs actions s'enchaînent rapidement.

Les rangs des moines s'écartent devant la cloche de cristal et les personnages comme Exann découvrent alors un bûcher sur lequel est attachée Léna. Les Toges Noires l'ont enlevée quelques jours après le départ des aventuriers de Rouen. Ils espèrent que le spectacle de sa mort plongera Exann dans une folie des plus complètes (si les personnages se sont évadés avec Exann, faites leur rencontrer des gardes des dômes de Rouen partis à la recherche de Léna. Ils leur apprendront son enlèvement par des Toges Noires). Accompagnant ce mouvement de foule, les moines guerriers se jettent de toutes parts sur les personnages et les désarment. Il se retrouvent alors poussés avec les autres Vautours.

A ce moment, le silence se fait. Un Connaisseur se prépare à activer les Cloches de la Rédemption. Un missionnaire approche une torche du bûcher, alors que les moines guerriers saisissent les Vautours pour les jeter comme sacrifices expiatoires du haut de la plate forme dans la foule des mutants déchaînés. Le Grand Inquisiteur hurlera au vent les versets de l'apocalypse du prophète tandis que quelques malheureux sont précipités dans les mutants qui les déchiquètent sous les yeux des personnages (bien évidemment, ne débutez pas le sacrifice par les aventuriers !). Lorsque le grand Inquisiteur citera la foudre divine s'abattant sur les damnés, des traits rougeoyant déchireront le ciel pour creuser des trous sanglants dans la foule : une nuée d'ornithoptères plane au dessus de l'abbaye.

A partir de ce moment une totale confusion emplit le monastère, les personnages peuvent en profiter pour se libérer. De nombreuses actions s'offrent à eux : libérer Exann et Léna, briser les claviers de l'orgue, empêcher le sabotage du réacteur, fuir immédiatement...

Avec l'aide ou non des aventuriers, les légions granbretonnes prendront avec l'abbaye plus ou moins de pertes. La tenue des personnages leur permettra de se faufiler parmi les attaquants s'il le désirent. Maintenez les personnages sous une pression constante. Faites intervenir dans cette scène finale auprès des aventuriers les figures de l'abbaye, comme la Vipère, Ogon, Ujikatsu... Ce dernier moment doit voir le dénouement de toutes les intrigues nouées au cours de cette aventure. Si les personnages n'agissent pas pour contrer les moines, ceux-ci devant leur défaite saborderont le réacteur. Ce dernier explosera quelques heures après la chute de l'abbaye au petit matin, rasant à jamais le Mont Saint Michel et sa construction millénaire.

Epilogue

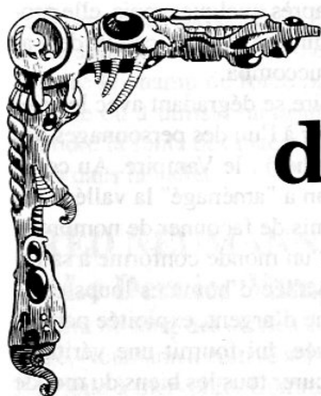
Quelques mois plus tard, Exann retrouvera un état normal. Pour Léna et son amant l'aventure est finie. Il en est tout autrement pour les personnages. Dans la confusion de la bataille, des moines se sont certainement échappés puis réfugiés dans les autres monastères de l'ordre. Il est alors probable que les Toges Noires recherchent les aventuriers. Les Granbretons s'intéressent aussi à eux. La découverte des cadavres à l'Auberge du Sanglier et les résultats des interrogatoires des moines capturés intriguent les connétables granbretons. Si les aventuriers ne sont pas déjà rentrés dans la résistance envers le Ténébreux Empire, ils le feront sans doute maintenant. De plus, leurs nombreux ennemis ne leur laisseront sans doute aucune trêve. Voilà qui promet de magnifiques épopées au travers de l'Europe du Tragique Millénaire !

Annexe Technologique

L'hypnoglobe de Ujikatsu possède les pouvoirs habituels de ce type d'engin (Voir Livre de Science), mais permet également de donner un ordre aux personnes plongées dans l'inconscience. Une fois réveillées, elles n'ont pas souvenance de la consigne donnée. Cependant, lorsqu'une phrase clé est prononcée, la victime tombe dans un état semi-conscient et exécute l'ordre à moins qu'elle ne réussisse un jet sous POU X 2. Dans ce cas, la personne tombe inconsciente pour une journée.

La liqueur d'insensibilité a une couleur bleutée et un goût salé. Elle entraîne chez toute personne qui la consomme une insensibilité physique. L'effet recherché par les moines est son action sur le cerveau. Cette drogue provoque un sentiment de bien-être et de détachement. La douleur ou le plaisir n'étant plus éprouvés, le corps devient une mécanique au service de l'esprit. D'un point de vue technique, cette boisson multiplie par deux les points de vie du personnage s'il en boit quotidiennement.

Les canons dessicateurs projettent à plus de 100 mètres une pluie de goutelettes. Toute personne touchée doit réussir un jet sous POU X3 (X 5 si la personne porte une armure de plaques), pour éviter tout contact avec la peau. En cas d'échec, le liquide provoque une déshydratation instanée. La victime doit effectuer un jet sous CON X 5. En cas de réussite, elle perd 1D8 points de vie, sinon, elle devient en quelques secondes une véritable momie desséchée et perd 5D6 points de vie. Ces dégâts ne sont pas absorbés par les armures.



Un Hiver dans les Carpathes



Présentation

Ce scénario qui se déroule dans les Carpathes, s'adresse tout aussi bien à des aventuriers européens ou originaires des Jeunes Royaumes. En effet, certaines installations scientifiques décrites dans l'aventure permettent de voyager de la sphère des Jeunes Royaumes à celle de la Terre du Tragique Millénaire. Le maître de jeu est libre de déterminer l'origine de ses joueurs et par conséquent le jeu utilisé (Hawkmoon ou Stormbringer). Si vous choisissez des personnages de Stormbringer, n'oubliez pas les restrictions dont souffre la sorcellerie sur la Terre.

L'aventure proposée se présente comme un lieu clos. Les personnages se voient piégés dans une vallée isolée des Carpathes. L'action est limitée dans le temps par la durée de cet "emprisonnement" qui est d'une saison : l'hiver. Les habitants de cette vallée se montrent "ravis" d'accueillir ces étrangers lors de cette saison si monotone. L'intérêt de l'aventure réside dans les interactions avec les habitants et la découverte de ce petit monde. Nul doute que ceux-ci tentent d'intégrer les personnages dans leurs agissements afin de satisfaire leurs ambitions ou leurs folies. Il est enfin probable que cette vallée démontre aux personnages que ce qui était légende hier peut devenir réalité aujourd'hui.

La présentation du scénario se divise essentiellement en deux parties. La première expose les acteurs, leurs ambitions, leurs personnalités et leurs réactions probables envers les aventuriers. La deuxième présente le décor et les lieux particuliers de la vallée. Aucune intrigue n'est vraiment exposée (dans le sens d'une suite d'événements prévus). Par contre, ce scénario expose une situation précise, le cadre et les personnages dynamiques qui forment les différentes factions de la vallée. C'est à vous, maître de jeu, de déterminer les événements, selon les ambitions des factions et leurs interactions avec les aventuriers.

Introduction des Aventuriers pour Hawkmoon

Plusieurs raisons peuvent motiver les personnages à s'engager dans cette aventure. En voici quelques unes à titre d'exemple.

- Les aventuriers partent à la recherche d'un voyageur qui n'a jamais atteint sa destination. La personne qui les engage suppose qu'elle a été enlevée par des géants. Selon les légendes, ces géants seraient des mangeurs d'hommes, dont on dit qu'ils occupent une vallée au coeur d'une région sauvage des Carpathes, région traversée par le disparu. En réalité, Rosie Voss a enlevé le voyageur au profit de Neumann. Ce dernier le détient dans son laboratoire de biologie. Libre à vous de déterminer l'identité du voyageur et de la personne qui engage les aventuriers.

Des marchands de Zorvanemi proposent aux personnages l'exploration d'une vallée perdue, dont des inconnus extraient de grande quantité d'argent.

- Un sorcier granbreton exilé invite les aventuriers à être ses gardes du corps lors de l'exploration d'une vallée sauvage des Carpathes qui abriterait un centre scientifique du Tragique Millénaire. A vous de déterminer ses caractéristiques et ses intentions : émissaire de l'Empire ou renégat ?

- Si les personnages sont à la solde du Ténébreux Empire, celui-ci les envoie à la recherche d'une expédition partie quelques mois plutôt, explorer une vallée mythique des Carpathes. Depuis son départ, l'expédition n'a donné aucun signe de vie.

Quelque soit la cause de leur départ, les aventuriers reçoivent une carte indiquant l'emplacement de la vallée. La région environnante est des plus sauvages, même pour les Carpathes. Les rares chasseurs ou paysans rencontrés parlent des monstres qui hantent la forêt, des loups garous, des vampires et des géants mangeurs d'homme. Aucun renseignement précis ne peut être obtenu en dehors de ces déformations des habitants de la vallée.

Introduction des Aventuriers pour Stormbringer

Les raisons qui amènent des personnages des Jeunes Royaumes à vivre cette aventure sont liées à la "porte ouverte" entre les mondes par les installations d'Eurox 3000. Cette porte se manifeste dans les Jeunes Royaumes par une tornade noire qui apparait périodiquement aux frontières du Désert des Soupirs. Voici quelques départs d'aventures possibles.

- Un noble passionné d'objets exotiques invite les aventuriers. Le fonctionnement de la tornade étant incertain, celle-ci transpose fréquemment des objets d'un plan à un autre. Des voyageurs lui ayant parlé de statues merveilleuses abandonnées en plein désert, il les invite à les lui ramener. Lors de cette tâche, les aventuriers, surpris par l'apparition soudaine de la tornade, se voient emportés et par la même, changent de plan.

- Si les personnages sont liés à un culte, ce dernier les envoie observer une mystérieuse tornade qui apparait périodiquement dans le Désert des Soupirs. Pour les élémentaires, ce phénomène met en péril la stabilité physique du monde. Les personnages doivent donc le faire disparaître. Pour les cultes

du Chaos, celle-ci est une arme de la Loi dressée contre les ducs infernaux eux mêmes (cette "tornade" étant produite par la science, elle paraît pour tout adepte du Chaos comme une manifestation de la Loi). Les aventuriers doivent donc la détruire. Quant aux cultes de la Loi, les personnages sont envoyés afin de découvrir l'origine de cette puissance voisine mais inconnue. Quels que soient leurs cultes, les aventuriers sont pareillement victimes de la tornade.

Que cela soit pour Hawkmoon ou Stormbringer, adaptez ces suggestions à vos joueurs ou créez votre propre introduction, conforme à l'esprit de votre campagne et à l'histoire des personnages de vos joueurs.

La Destinée de Fred Neumann et d'Eurox 3000

Créé à l'aube du Tragique Millénaire, Eurox 3000 fut l'un des grands centres scientifiques mondiaux. Les savants présents à Eurox 3000 travaillaient sur deux projets : l'étude de la longévité chez les espèces animales et l'étude des relations spatio temporelles. Alors que les expériences entreprises entraient dans leur phase finale, le centre succombait sous les coups d'un envahisseur. Epargné par les bombardements du fait de sa grande valeur et fuit des chercheurs, Eurox 3000 perdu dans les Carpathes sombra à jamais dans l'oubli

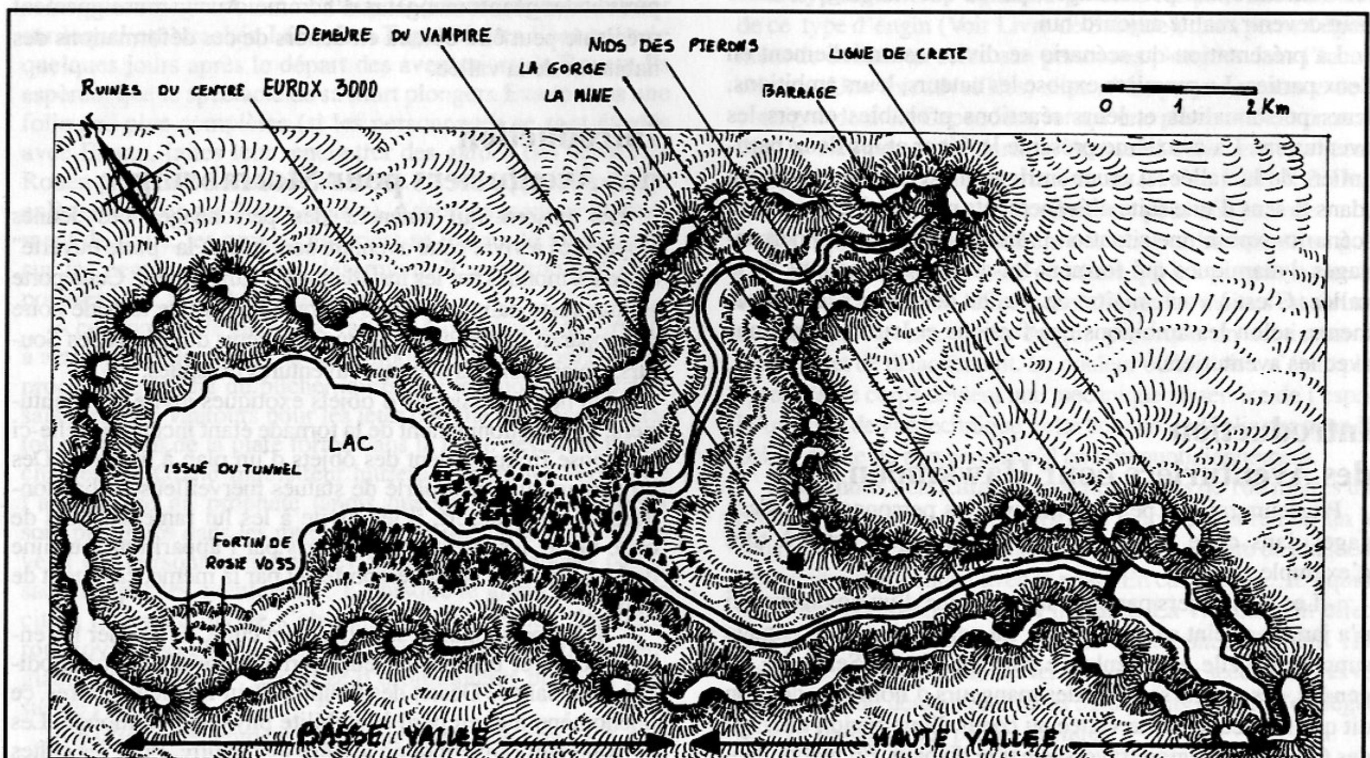
Quelques scientifiques restèrent cependant à Eurox 3000 et parachevèrent les travaux du centre. Une hormone artificielle fut synthétisée. Prise régulièrement, elle confère une longévité de plusieurs millénaires. Quant aux recherches sur les dimensions de l'univers, un appareillage imparfait fut construit. Ce dernier permet la communication entre les mondes parallèles. C'est ainsi que les personnages des Jeunes Royaumes seront "aspirés" vers la Terre du Tragique Millénaire.

La fin des derniers habitants d'Eurox 3000 fut tragique. L'un d'eux, Fred Neumann, qui avait testé sur sa propre personne l'hormone artificielle, devint leur bourreau. En effet, si cette hormone prolonge la vie ; après quelques mois, elle provoque également chez l'individu une multiplication de l'agressivité à laquelle Neumann succomba.

Sa santé mentale et sa mémoire se dégradant avec les siècles, Neuman finit par s'identifier à l'un des personnages des mythes de sa contrée (les Carpathes) : le Vampire. Au cours des siècles qui ont suivi, Neuman a "aménagé" la vallée. Ses talents de biologiste lui ont permis de façonner de nombreux malheureux afin de s'entourer d'un monde conforme à sa folie. C'est ainsi qu'il peupla la vallée d'hommes loups et de chauve-souris d'orient. Une mine d'argent, exploitée par des mutants à l'intelligence diminuée, lui fournit une véritable fortune lui permettant de se procurer tous les biens du monde extérieur. Dans ses transactions, Neumann a toujours utilisé des intermédiaires, des voleurs, des brigands de grand chemin et aujourd'hui une géante : Rosie Voss. C'est aussi elle qui lui apporte les prisonniers destinés à satisfaire son goût du vampirisme, à moins que ceux-ci ne proviennent d'autres mondes après avoir été victimes de la tornade.

Protégée jusqu'alors par le champ de force qui l'entoure, la vallée a été bouleversée par l'arrivée de l'expédition granbretonne. Si Neumann a éliminé la plupart des Granbretons, les rescapés ont poussé les "loups" à se révolter contre leur créateur. Ils ont attaqué la mine, tué les mutants et détruit les principales galeries. Suite à cette attaque, Neumann a perdu tout prestige auprès de Rosie Voss. Celle-ci cherche actuellement les moyens qui lui permettront d'éliminer Neumann comme les hommes loups et s'assurer ainsi les richesses de la vallée. Les aventuriers, quant à eux, arrivent dans la vallée quelques jours après l'attaque de la mine.

Cette aventure commence au début de l'hiver, les premières neiges sont déjà tombées. Quelques jours après l'arrivée des personnages dans la vallée, la température chute brutalement et une terrible tempête de neige souffle une semaine durant. Ce froid a pour conséquence d'obstruer l'issue du tunnel. La rivière souterraine prise par les glaces bouche



entièrement un passage très étroit, (la rivière s'écoule par une issue supérieure inaccessible aux personnages). A moins de rompre le champ de force par la destruction des turbines du barrage ou d'utiliser un ornithoptère, les aventuriers devront attendre la fonte des glaces. Il leur faut donc "patienter" trois mois dans la vallée.

FRED NEUMANN, ou Le Dernier Vampire

Tout au long des siècles écoulés depuis le Tragique Millénaire, Neumann a cultivé son "rôle" de vampire. Aujourd'hui, il le joue à merveille. Comme tout bon vampire, il vit la nuit et dort le jour dans un cerceuil, il porte d'élégants vêtements noirs doublés de rouge écarlate et son teint est des plus livides. Neumann a été jusqu'à exercer ses talents de biologiste sur sa propre personne afin d'acquérir les capacités physiques des vampires. Ces travaux ont multiplié sa force musculaire comme la puissance de ses mâchoires, où siègent désormais de magnifiques canines.

Si les aventuriers proviennent des Jeunes Royaumes, Neumann les accueille lui même après quelques instants passés dans la chambre d'arrivée. Il s'excuse alors de cette précaution et les invite à prendre part au repas. La nuit est déjà tombée.

Si les aventuriers européens se présentent à l'entrée du manoir, un serviteur les fait patienter en attendant la nuit. Là Neumann les invite à sa table.

Neumann se présente aux personnages comme le comte Dracula, dernier descendant d'une famille plus que millénaire. C'est ainsi que tous les habitants de la vallée dénomment Neumann. Au cours du repas, Neumann plaisante sur les "légendes" attachées à sa famille, "des légendes qui sont prises pour argent comptant par les habitants superstitieux de la vallée, domaine héréditaire des Dracula". Prétextant un régime draconien, le comte ne participe pas au repas, au cours duquel il invite les aventuriers à chasser les loups, un peu trop remuant à son goût (les hommes loups). Neumann insiste auprès des aventuriers, il leur promet une forte récompense et le retour pour des personnages de Stormbringer. Le labo ne peut en réalité ramener ces derniers dans leur monde d'origine, les machines ne permettent le voyage que dans un seul sens. Après le repas et un séjour au salon, le comte laisse ses hôtes dans leurs chambres respectives. Tant que les personnages serviront Neumann, celui-ci ne tentera rien contre eux. Si le pseudo vampire les juge dangereux ou inutiles, un vin drogué est servi lors d'un repas. Un jet de Goûter réussi renseignera le personnage. Tout buveur doit réussir un jet sous CON x 2. En cas d'échec, le personnage plonge dans un coma de quelques jours, deux à quatre heures suivant l'absorption. Le vampire enferme alors les personnages, privés de leur équipement, dans les chambres. Les nuits suivantes, le vampire rend une dernière visite à chacun d'eux.

FRED NEUMANN

ou le Comte Dracula : scientifique

FOR 34 **CON 21** **TAI 18** **INT 24** **POU 16**
DEX 12 **CHA 15** **Points de Vie 28** **Blessure Majeure 14**

Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	94%	4D6+1	104%
Morsure	64%	3D6	-

Compétences : Eviter 82%, Equitation 34%, Connaissance du Monde Ancien 93%, Connaissance de la Biologie 154%, Connaissance de la Chimie 105%, Connaissance de l'Electricité 122%, Connaissance de la Musique 90%, Embuscade 61%, Se Cacher 57%., 57 % Déplacement Silencieux 75%.

Si les aventuriers attaquent Neumann, celui-ci, à moins d'être acculé, prendra la fuite et appellera ses serviteurs comme les Ptérons. Si Neumann décide d'attaquer les personnages, il laisse cette besogne à ses domestiques ou aux Ptérons.

Les Mutants

FOR 17 **CON 19** **TAI 10** **INT 06** **POU 07**
DEX 10 **CHA 06** **Points de Vie 19** **Blessure Majeure 10**

Armure : 0 (1D8-1 pour les serviteurs)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Masse	38%	1D8+1D6	40%

Compétences : très limitées.

Les mutants sont les ouvriers de la mine, les serviteurs de Neumann ou les gardiens du barrage. Seuls les serviteurs possèdent des armes et savent les manier, les autres sont incapables de toute action violente.

Les Ptérons

Référez vous au Livre du Maître. Les Ptérons produits par Neumann ont un caractère moins agressif, ce qui permet au vampire de les contrôler par sa voix. Au cours d'un combat, ils prennent la fuite s'ils reçoivent plusieurs blessures ou si l'adversaire se montre trop coriace. Ce ne sont pas les bêtes de guerre utilisées en Perse.

Les Hommes Loups

Neumann a créé quelques siècles plutôt les hommes loups. Cependant ses travaux ont partiellement échoué : les hommes loups ne sont pas, comme l'espérait Neumann, de véritables lycanthropes mais des hybrides moitié hommes, moitié loups. Leur aspect est celui d'un homme couvert d'une fourrure de loup avec des mains et des pieds griffus ainsi qu'une véritable mâchoire de carnassier. Leur intelligence est entièrement humaine. Ils se sont rapidement libéré du joug de Neumann et vivent depuis dans la forêt de la vallée basse où ils sont les seuls prédateurs.

Les hommes loups ont recueilli les deux Granbretons survivants : Drex Forry et Lhank, tous deux guerriers de l'Ordre du Loup. Leur masque comme leur comportement ont séduit les hommes loups. Suite à plusieurs combats singuliers, Drex Forry s'est imposé comme chef incontesté de toutes les familles, son ascendant de noble granbreton les a réunies en un seul clan qu'il dirige d'une main de fer. La réussite de l'attaque de la mine lui a donné un prestige et une véritable aura auprès des hommes loups. Cependant Forry se trouve dans une impasse : les quelques vingt combattants dont il dispose sont insuffisants pour triompher des Ptérons et du Vampire. Aussi l'arrivée des personnages est pour lui une véritable planche de salut, il est prêt à toutes les promesses afin d'obtenir leur aide.

Les Hommes Loups : Mutants

FOR 3D6+3	CON 4D6	TAI 3D6	INT 3D6	POU 3D6
DEX 3D6	CHA 2D6	Points de Vie Moyens 10-14		

Armure : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	50%	1D8+2	-
Gourdin	30%	1D6	30%

Compétences : Embuscade 40%, Pister 50%, Se Cacher 20%.

Les hommes loups considèrent les deux Granbretons comme des divinités. Cependant, ils ignorent tout des masques. Ceux ci représentent pour eux le visage des deux Granbretons. S'ils découvraient la vérité, l'autorité de Drex comme sa survie seraient menacées. Par ailleurs, les hommes loups ont caché aux deux Granbretons l'existence du tunnel. En effet, ils savent que ceux-ci désirent quitter cette vallée, ce qui serait pour eux une catastrophe.

Actuellement, le clan s'abrite dans les vestiges du centre. Cependant, des guetteurs surveillent le fortin comme la demeure du vampire.

DREX FORRY : noble guerrier granbreton

FOR 15	CON 16	TAI 13	INT 14	POU 14
DEX 13	CHA 17	Points de Vie 16	Blessure Majeure 8	

Age : 28 ans
Armure : 1D10+2 (plaques)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	71%	1D10+1D6+1	63%
Hache de Bataille	35%	1D8+1D6+2	30%
Arbalète	42%	3D6+1D4	

Drex Forry comptait sur l'expédition afin de se faire remarquer des Connétables de l'Ordre du Loup. Après le massacre de celle-ci, il espère encore pouvoir retourner la situation à son profit. Forry désire capturer Neumann puis l'amener aux savants granbretons après être sorti de cette vallée. Forry est en effet convaincu que Neumann est un vampire.

Pour Forry, les hommes loups tout comme les personnages, ne sont que des instruments qui lui permettent d'atteindre ses buts. S'il venait à disparaître, les hommes loups privés de chef se disperseraient rapidement et retourneraient à leur ancienne vie.

Compétences : Eloquence 68%, Piloter un Ornithoptère 26%, Se Cacher 30%

LHANK : guerrier granbreton Age 30 ans

FOR 16	CON 15	TAI 11	INT 12	POU 13
DEX 10	CHA 13	Points de Vie 15	Blessure Majeure 8	

Age : 30 ans
Armure : 1D10+2 (plaques)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Marteau à 2 Mains	64%	1D10+2+1D6	68%
Javelot	60%	2D6	-
Coup de Poing	51%	1D3+1D6	-

A la différence de Forry, Lhank s'est attaché aux hommes loups, il est même probable qu'il reste dans la vallée. Cependant, sa fidélité demeure acquise envers l'Empereur Huon et par conséquence envers Drex Forry.

Compétences : Equitation 63%, Embuscade 35%, Premiers Soins 28%.

ROSIE VOSS et sa Famille

Rosie Voss dirige en parfaite géante sa famille, composée de ses nombreux enfants et maris. Adepte du matriarcat, Rosie vit actuellement avec quatre compagnons : trois brigands bulgares et un voleur sicilien. Ses autres maris ont fini pour la plupart dans son assiette. Quant à ses enfants, ils sont plus d'une dizaine, âgés maintenant de douze à dix neuf ans.

Rosie se présente comme une femme à la forte carrure, de plus de deux mètres cinquante, vêtue de fourrures blanches et de robes jaunes couvertes de multiples ceintures où s'accroche tout un attirail guerrier. Enfin une coiffure rousse en désordre encadre son visage bouffi et outrageusement fardé.

Rosie et les siens servent depuis quelques années d'intermédiaires à Neumann. La réussite de ses expéditions à l'extérieur de la vallée, afin de ramener vivres et prisonniers, a donné à Rosie le désir du pouvoir. Après l'attaque des loups qui a tari la source de sa fortune, elle s'est décidée à prendre en main la vallée. Depuis quelques jours elle rassemble les moyens de détruire un vampire : lui enfoncer un pieu dans le coeur, le plonger dans de l'eau vive... Terrorisée depuis son enfance par les contes de loups garous et de vampires, Rosie, comme les siens, tremblent à l'idée de s'opposer au vampire.

Si les personnages la rencontrent, Rosie les accueille chaleureusement au fortin et leur expose la situation de la façon suivante : petit propriétaire d'un filon d'argent, sa mine a été attaquée par les suppôts d'un monstre réapparu du passé, un vampire ! Elle est prête à leur donner la "recette" pour tuer le vampire, mais ils doivent eux mêmes terrasser le monstre dans son château. Rosie ne parle ni de son ancien rôle, ni des Granbretons et ne donne aucun renseignement sur Neumann et sa demeure.

La relation avec Rosie peut se compliquer par une "histoire d'amour" avec l'un des aventuriers. Celui dont la somme CHA+TAI est la plus grande se voit poursuivi par les avances de Rosie. En cas de refus, la géante utilise tous les moyens à sa disposition afin d'amener "son petit coeur d'amour" à des meilleures inclinaisons. Elle ira même jusqu'à soudoyer ses compagnons afin que ceux-ci le "raisonnent".

En dépit d'un caractère frustre et d'une grande ignorance, Rosie Voss s'avère être une partenaire (ou une adversaire) rusée qu'il sera difficile de tromper. En cas de trahison ou d'échec les personnages risquent de finir dans son assiette.

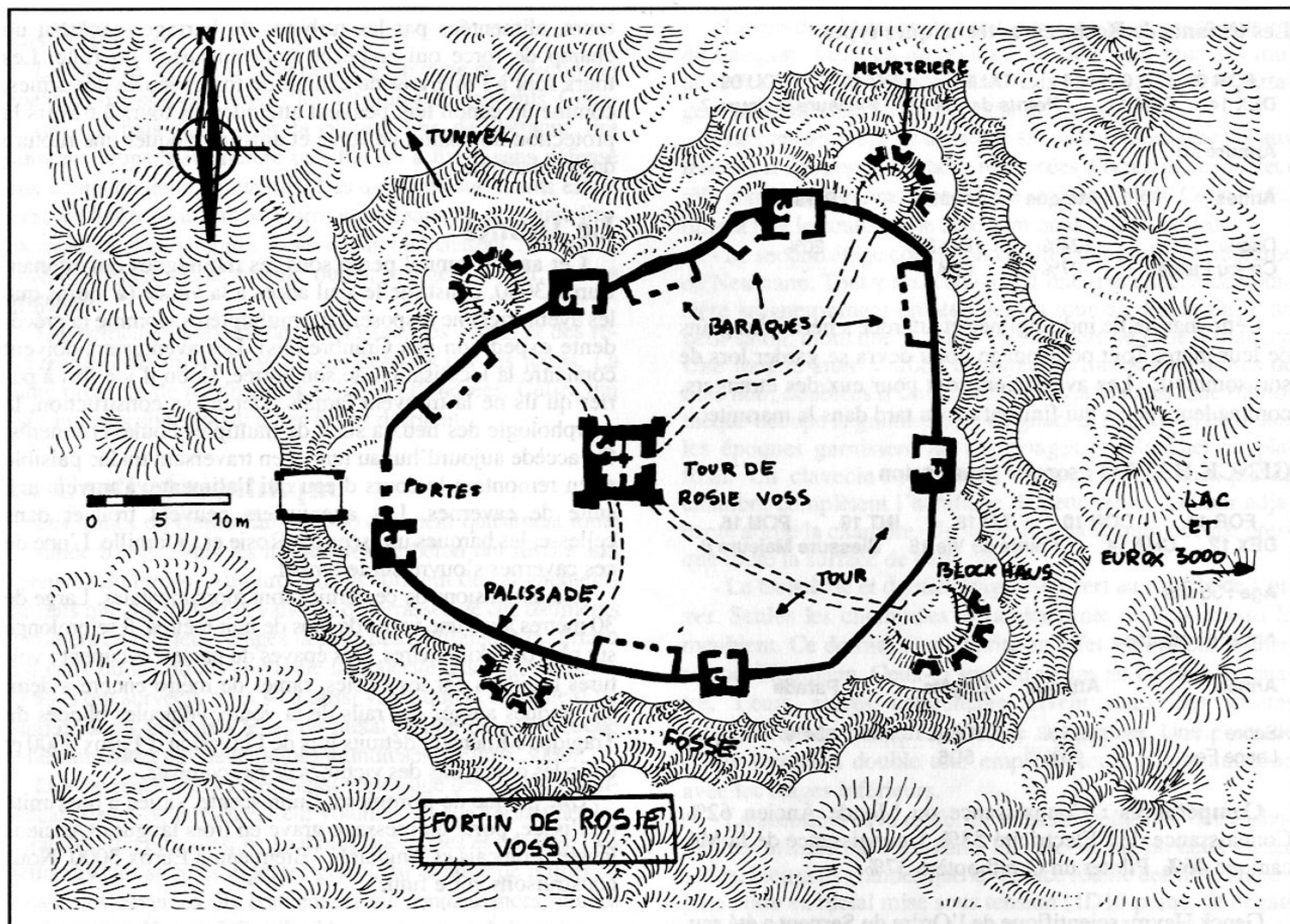
ROSIE VOSS : géante des montagnes

FOR 24	CON 19	TAI 31	INT 12	POU 14
DEX 10	CHA 07	Points de Vie 38	Blessure Majeure 19	

Age : 41 ans

Armure : 1D6+3 (fourrures et cuir de la peau)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grand Gourdin	43%	5D6	40%
Caillou Lancé	28%	5D4	-



Compétences : Ecouter 31%, Voir 52%.

Rosie se montre d'une férocité extrême lors des combats, elle cherchera à protéger ses enfants et poursuivra de sa haine ceux qui les auront molestés.

VIENEK, ARKYOS ET TKO-HÂMAN : paysans brigands bulgares

FOR 14	**CON 13**	**TAI 15**	**INT 10**	**POU 11**
DEX 12	**CHA 13**	**Points de Vie 16**	**Blessure Majeure 8**	

Armure : 1D6-1

FOR 12	**CON 18**	**TAI 13**	**INT 12**	**POU 13**
DEX 10	**CHA 09**	**Points de Vie 19**	**Blessure Majeure 10**	

Armure : 0

FOR 17	**CON 10**	**TAI 16**	**INT 11**	**POU 11**
DEX 15	**CHA 13**	**Points de Vie 14**	**Blessure Majeure 7**	

Armure : 1D6-1

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Faux	40%	2D6	23%
Arc Simple	45%	1D6+1D4+1	-

Compétences : Pister 38%, Camouflage 26%, Voir 41%, Entendre 46%.

Vienek, Arkyos et Tko-Hâman sont trois jeunes paysans bêtes et brutaux débauchés par Rosie. Ceux-ci voient d'un mauvais oeil tout rapprochement avec les aventuriers. Rosie s'étant lassée d'eux, ils devinent leur fin proche. Aussi ils tenteront de semer la discorde entre Rosie et les personnages.

UCCO JACCOMO : voleur sicilien

FOR 13	**CON 10**	**TAI 16**	**INT 13**	**POU 11**
DEX 17	**CHA 14**	**Points de Vie 14**	**Blessure Majeure 7**	

Age : 26 ans

Armure : 1D6-1 (cuir)

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Rapière	53%	2D6+1	54%
Dague	46%	1D4+1D6+2	40%
Dague Lancée	52%	2D4+2	-

Compétences : Couper une Bourse 72%, Déplacement Silencieux 56%, Poser un Piège 58%, Se Cacher 47%, Connaissance de la Musique 37%.

Depuis son arrivée dans la famille Voss, Jaccomo observe avec attention Rosie. Aux premiers signes avant coureurs, Jaccomo est prêt à prendre la fuite. S'il demeure avec Rosie ce n'est nullement par amour ou crainte, il espère seulement mettre la main sur les lingots que la géante a enterrés dans l'enceinte du fortin. Jaccomo se fera passer auprès des aventuriers pour un musicien errant. Les sonorités de son violon lui ont d'ailleurs évité la marmite à plusieurs reprises.

Les Enfants de Rosie, caractéristiques types

FOR 09 **CON 14** **TAI 12** **INT 11** **POU 09**
DEX 14 **CHA 11** **Points de Vie 14** **Blessure Majeure 7**

Armure : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	24%	1D4+2	20%
Caillou Lancé	27%	2D4	-

Cette marmaille indisciplinée et attardée a hérité des goûts de leur mère. Tout personnage dodu devra se garder lors de son sommeil... Les aventuriers sont pour eux des étrangers, comme leurs pères qui finiront tôt ou tard dans la marmite.

GENCK HAVRO : sorcier granbreton

FOR 14 **CON 10** **TAI 18** **INT 19** **POU 16**
DEX 12 **CHA 14** **Points de Vie 16** **Blessure Majeure 8**

Age : 35 ans

Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	36%	2D6+2	34%
Lance Feu	25%	5D6	-

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 62%, Connaissance de l'Electricité 58%, Connaissance de la Mécanique 46%, Piloter un Ornithoptère 37%.

Genck Havro, scientifique de l'Ordre du Serpent a été sauvé par Rosie lors du massacre de l'expédition. Cependant, comme il refuse les avances de la géante, il continue à moisir dans l'un des blockhaus. Havro est l'un des seuls à douter de la nature véritable du vampire. Il a appris par une indiscrétion de Neumann l'existence de laboratoires sous le manoir. Havro connaît aussi le barrage et son rôle dans l'alimentation du champ de force.

Les Lieux

Après les acteurs du scénario, voici son décor. Les lieux d'intérêt, comme le fortin, la mine ou encore la demeure du "vampire" sont exposés après une description générale de la vallée d'Eurox 3000.

La Vallée d'Eurox 3000

La vallée se divise en deux parties. La vallée basse aux flancs peu abruptes est couverte d'une épaisse forêt de conifères, où quelques chemins forestiers témoignent d'une occupation. C'est ici que se situait le complexe scientifique. Aujourd'hui un lac occupe la majeure partie de la vallée basse. Celui ci est apparu suite aux bouleversements telluriques qui ont clos le débouché de la vallée. Le fortin de Rosie Voss, la mine, le centre scientifique et l'entrée du tunnel se situent dans la vallée basse.

La vallée haute présente un visage différent. Ses flancs verticaux dénudés de toute végétation se rapprochent l'un de l'autre pour former une véritable gorge où bouillonne un torrent. Celui-ci provient du barrage qui met fin à la gorge.

Tout au long des crêtes de la vallée coure une ligne de tours métalliques qui encerclent parfaitement la vallée. Ces tours, alimentées par les turbines du barrage, génèrent un champ de force qui empêche toute intrusion ou fuite. Les tours sont à l'intérieur du champ de force, seules des armes, comme un canon feu, peuvent atteindre les tours à travers la protection du champ de force et ainsi provoquer une rupture dans la barrière.

Le Tunnel

Cet ancien tunnel percé sous les montagnes environnant Eurox 3000, constitue le seul accès à la vallée (à moins que les aventuriers ne disposent d'ornithoptères, comme la précédente expédition des Granbretons). Les aventuriers doivent connaître la localisation de son entrée, sinon il y a fort à parier qu'ils ne la trouvent jamais. Depuis sa construction, la morphologie des lieux a subit de multiples bouleversements. On accède aujourd'hui au tunnel en traversant un lac paisible et en remontant le cours d'eau qui l'alimente, à travers une suite de cavernes. Les aventuriers peuvent trouver dans celles-ci les barques utilisées par Rosie et sa famille. L'une de ces cavernes s'ouvre sur le tunnel.

Les dimensions de ce dernier sont monumentales. Large de 30 mètres avec une voûte de plus de huit mètres, il se prolonge sur plus de 4 kilomètres. Des épaves du passé l'occupent : voitures rouillées par les siècles, rames de métro encore à demi suspendues auprès des rails de la voûte, véhicules blindés du Tragique Millénaire détruits lors de l'invasion d'Eurox 3000 et enfin les ossements des victimes de ces combats.

Une plaque de fibropierre fluorescente, située à proximité de l'issue, porte un message gravé en trois langues (Anciens Russe, Français et Anglais) : "Bienvenu à Eurox 3000. Nous construisons votre futur".

Le Fortin de Rosie Voss

Ce fortin occupe le sommet d'une petite éminence à proximité de la sortie du tunnel. Rosie Voss et sa famille ont élu domicile en ce lieu. Le fortin se compose, d'une part, de bâtiments militaires du Tragique Millénaire, (quatre blockhaus avec leurs galeries souterraines) et d'autre part de constructions récentes : palissade, fossés et quelques tours bâties à l'aide de rondins.

La partie souterraine de cet ensemble correspond aux quatre blockhaus. On y accède par des galeries qui convergent dans la cave de la tour centrale (la propre tour de Rosie). Seules quelques meurtrières témoignent à l'extérieur de leur existence. Leur caractère insalubre fait qu'ils sont seulement occupés en cas d'attaque du fortin. Ils servent actuellement à entreposer les armes du clan (armes blanches en tout genre, arbalètes, lances feu et même un canon feu), le bric à brac provenant du pillage des fermes et enfin le Granbreton détenu par Rosie.

Les seules constructions à l'extérieur sont les tours en rondins, en excluant les ouvrages purement défensifs comme les fossés et la palissade. Une tour, celle de Rosie, est à l'intérieur de l'enceinte. Les autres, au nombre de cinq, renforcent la palissade. Ce sont dans ces dernières que logent les maris et la progéniture de Rosie Voss. Les tours présentent toutes la même structure : une forme carrée et deux étages. La tour centrale diffère par ses dimensions adaptées à celles de son occupant.

Depuis la révolte des loups, le clan de Rosie exerce une surveillance accrue aux abords du fortin et du tunnel. Comme ceux-ci se situent dans un endroit défriché, les chances d'être repéré par un garde sont importantes : 70 % le jour et 30 % la nuit. Les personnages peuvent réduire ces pourcentages en prenant les précautions d'usage.

La Mine

La mine se signale à l'extérieur par un cône de déjection et quelques bâtisses de pierres : les demeures des mutants. Ceux-ci ont été massacrés pour la plupart lors de l'attaque des hommes loups. Leur nature paisible les a livrés sans défense aux coups de leurs agresseurs. Les quelques survivants errent dans les forêts de la vallée, marmonnant sans cesse en une litanie absurde les quelques mots qu'ils connaissent : "Travail, pioche, creuser, mine, travail, outils, manger, dormir, pierres brillantes..."

Les demeures abritent des paillasses, des vivres et des réserves de bois mises sans dessus dessous par les loups. La mine présente de nombreuses galeries effondrées. Celles qui sont intactes aboutissent à des filons d'argent.

Le Centre Scientifique

Les ruines du centre Eurox 3000 occupent quasiment toute la vallée basse. Seuls les immeubles de béton ont résisté aux épreuves du temps. Aujourd'hui, ils forment des alignements parfaits qui quadrillent la vallée. Les terrasses de ces bâtiments dominent de plusieurs étages la cime des conifères et la surface des eaux du lac où est engloutie la majorité des constructions. Si elles ont survécu, elles sont aussi vides que la coquille d'un fossile. Seuls quelques amas de métal rouillé ou de plastique brûlé subsistent des installations grandioses d'Eurox 3000.

Des cavernes artificielles, aussi vastes que des palais, entaillent les flancs de la vallée. Leur volume cubique abritait des laboratoires qui eux aussi ne sont plus que ruines et cendres. Des petits disques souples argentés gisent par dizaine de milliers à travers les cavernes. Ils contiennent les connaissances réunies par le centre, désormais inutilisables par manque de lecteurs.

Le Barrage

Les deux voies d'accès au barrage présentent de grands périls. Le chemin creusé à flanc de montagne longe les nids des Ptérons. Ceux-ci volent de jour comme de nuit et les personnages risquent une attaque de leur part. L'autre voie consiste à suivre le fond de la gorge où coule le torrent. Si le débit de celui-ci est faible lors de l'hiver, l'épreuve reste rude. Les personnages doivent traverser des passages d'eau vive entre deux portions du torrent pris par les glaces. Chaque aventurier doit réussir un jet sous 4 x CON ou abandonner.

Malgré les pilônes occupant le sommet du barrage, il est possible d'y accéder. La salle des turbines se situe au tréfond de la muraille du barrage. Trois mutants s'occupent de leur bon fonctionnement. Seul Neumann et le Granbreton détenu par Rosie connaissent la fonction du barrage hydroélectrique. Les autres habitants de la vallée (les hommes loups et Rosie) n'y voient qu'une muraille terminant la gorge.

La Résidence de Neumann

La résidence de Neumann se situe près des crêtes, au commencement de la haute vallée alors que ses flancs présentent une pente encore faible. Edifiée par les mutants selon ses goûts, la demeure est conforme à l'image de marque du Vampire. Elle se présente comme un édifice longiligne à trois étages, flanqué de deux tours carrées. Une charpente nue couronne le bâtiment. Toutes les pièces de ce manoir offrent à l'oeil une profusion de meubles, de tapis, de peintures et de statues qui proviennent des quatre coins de l'Europe et de toutes ses époques. Un escalier massif en bois permet d'accéder aux étages.

- Le rez-de-chaussée est occupé par les quelques serviteurs du vampire. Ceux-ci, au nombre de cinq, sont tous des mutants à l'intelligence amoindrie. Les quatre pièces se partagent en chambres, cuisine et salle de travail.

- Le premier étage se divise en six pièces. Des barreaux aux fenêtres et des portes en chêne renforcées d'acier, trahissent leur rôle commun. Neumann y enferme ses prisonniers. Ces cellules offrent tout le confort et le luxe communs à cette demeure.

- Le second étage correspond au lieu de résidence nocturne de Neumann. Tout y est recouvert d'une fine couche de poussière soigneusement entretenue. La tour de droite abrite un petit salon, alors que la pièce voisine sert de salle à manger. Une longue table y trône entourée de toutes ses chaises de bois noir, doublées d'un velours fané par les ans. Une bibliothèque occupe la grande pièce de gauche. Des livres de toutes les époques garnissent les rayonnages du plancher au plafond. Un clavecin et d'autres instruments de musique de chambre complètent l'habillage de cette pièce. La tour adjacente abrite la chambre. Un vaste lit à baldaquin occupe presque toute la surface de cette pièce.

- Le troisième et dernier étage est offert au souffle de l'hiver. Seules les cheminées et la charpente de bois massif le meublent. Ce dernier étage abrite en effet les Ptérons maîtrisés par Neumann. Ceux-ci sont au moins au nombre de quatre. Leurs autres congénères vivent dans des grottes surplombant le chemin qui mène au barrage. Une porte de chêne fermée à double tour empêche toute communication avec les étages inférieurs.

- La première cave renferme sous ses voûtes les deux laboratoires utilisés par Neumann. Ceux-ci occupent deux vastes salles, bien plus grandes que la surface réunie des trois étages. Une porte en métal mise sous tension (1D10 points de dégâts non absorbés par l'armure) clôt leur accès. Le laboratoire de biologie renferme tout l'appareillage nécessaire à la synthèse de l'hormone artificielle. La quantité synthétisée permet de maintenir une personne en vie pour plus de trois siècles. Son utilisation correcte nécessite une maîtrise d'au moins 80 % dans la compétence Connaissance de la Biologie. Le matériel présent dans ce laboratoire permet d'effectuer tous les travaux possibles en biologie. La valeur de ces équipements scientifiques du Tragique Millénaire, bien qu'en mauvais état, est inestimable.

Le second labo présente, comme le premier, un visage différent du reste du manoir. Les aventuriers des Jeunes Royaumes "sortent" de la tornade en ce lieu ; plus précisément dans une pièce nue, fermée par une autre porte métallique mise sous tension. Ce laboratoire abrite aussi toute la machinerie nécessaire au fonctionnement de la tornade. L'une des machines de ce labo est factice. Elle dissimule un escalier qui mène à la crypte.

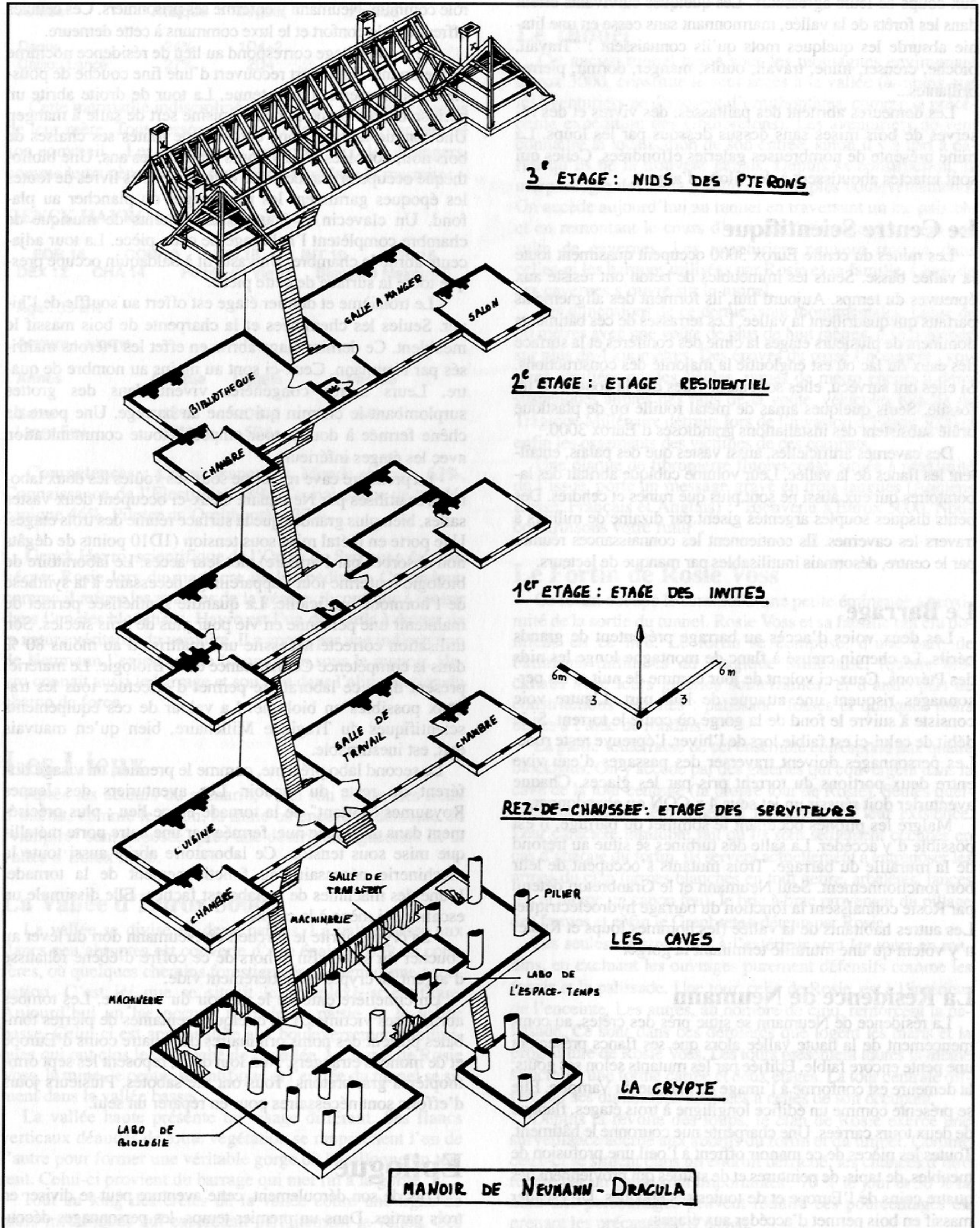
- La crypte abrite le cercueil où Neumann dort du lever au coucher du soleil. En dehors de ce coffre d'ébène réhaussé d'argent, la crypte est entièrement vide.

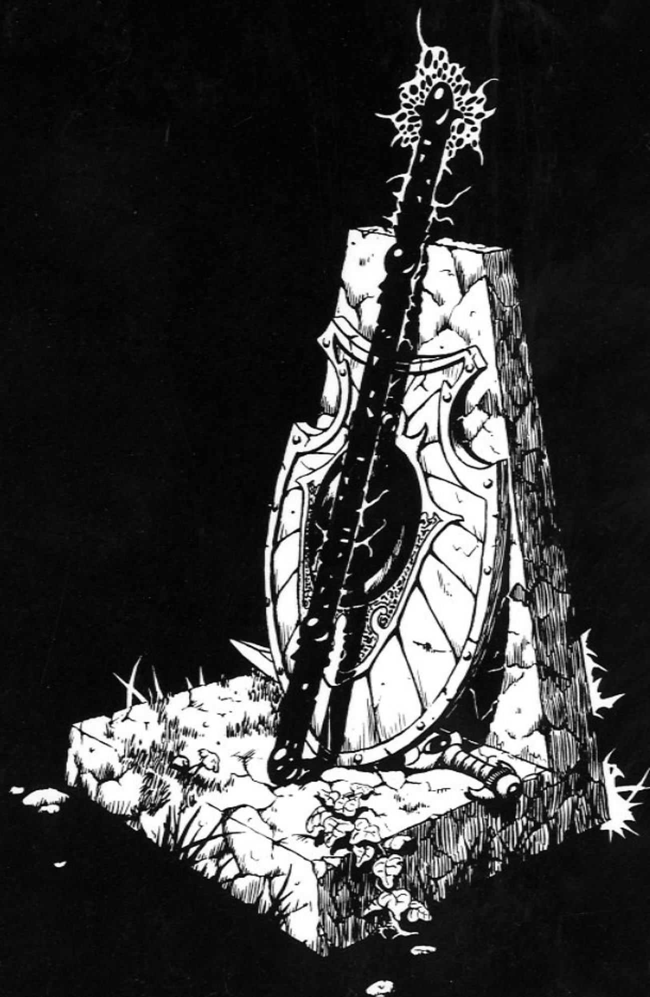
Un cimetière entoure le manoir du vampire. Les tombes abritent ses victimes. Les quelques centaines de pierres tombales portent des noms originaires des quatre coins d'Europe et de mondes étrangers. Non loin de là, reposent les sept ornithoptères granbretons. Tous ont été sabotés. Plusieurs jours d'efforts sont nécessaires pour en réparer un seul.

Epilogue

Lors de son déroulement, cette aventure peut se diviser en trois parties. Dans un premier temps, les personnages décou-

vrent la vallée et ses habitants, chacun donnant sa version des faits. Ensuite, tôt ou tard, les personnages doivent s'impliquer dans les luttes opposant les habitants afin d'accomplir leur propre tâche. Le dernier temps correspond à la conclusion des intrigues entreprises. La fin de l'hiver met un point final à cette aventure. Les personnages peuvent à nouveau franchir les cavernes. Quant aux personnages des Jeunes Royaumes, ils doivent désormais vivre sur la Terre du Tragique Millénaire en attendant un retour incertain vers leur monde d'origine.





HAWKMOON



LIVRE DE RÉFÉRENCE



Livre de Référence



Contenu de la Boîte et Descriptif des Différents Chapitres

Le jeu de rôle HAWKMOON comprend dans sa boîte, trois livrets de règles, une carte, un livret de référence.

LE LIVRE DU JOUEUR contient toutes les informations nécessaires au bon déroulement du jeu : une présentation de la Terre du Tragique Millénaire, la création du personnage, les mouvements, le combat, les compétences et le voyage interdimensionnel. Incarnez un marin, un scientifique, un marchand, un noble, un érudit, un soldat, un chasseur ou même un mutant. Dotez votre personnage de ses compétences particulières, choisissez ses armes et partez en aventure.

LE LIVRE DE SCIENCE rassemble les différentes informations concernant l'histoire du Tragique Millénaire, fournit une chronologie des événements tirés des romans d'Hawkmoon, décrit les effets du Tragique Millénaire, propose une liste des principaux objets technologiques de l'époque, traite des mutations et détaille les règles de création d'objets technologiques.

LE LIVRE DU MAITRE décrit (en termes de jeu) les animaux terrestres et les monstres mutants, renseigne le maître de jeu sur la façon de bien maîtriser une partie, comprend deux scénarios d'introduction ("Les Toges Noires" et "Un Hiver dans les Carpathes") et présente les caractéristiques de quelques uns des plus grands notables de la Terre du Tragique Millénaire : le Duc Dorian Hawkmoon, le Comte Airain, Noblegent, Huilliam d'Averc, Oladahn des Montagnes Bulgares etc...

LA CARTE DE L'EUROPE DU TRAGIQUE MILLENAIRE vous permettra de localiser vos aventures au cours de la partie et au fil des déplacements des personnages tout en vous présentant les relations existantes entre les différents royaumes d'Europe avant l'invasion granbretonne.

LE LIVRE DE REFERENCE est constitué par le reste de ce livret. Il résume les informations importantes concernant les règles de Hawkmoon, une liste des prix, les tableaux des armes, les tableaux des effets des mutations, la table de résistance etc... Deux feuilles de personnage et une feuille de création d'objet scientifique sont intégrées à ce livret pour être immédiatement utilisables. Il vous est permis de photocopier toutes les feuilles de personnage à des fins personnelles et non commerciales.

LES DES ne sont pas fournis dans cette boite. Il sera nécessaire de vous procurer un dé à 6 faces, un dé à 8 faces et un ou deux dés à 10 faces. L'utilisation de ces dés vous sera expliquée à la fin du premier chapitre du livre du joueur.

Résumé de la création du personnage

1) Tirez les caractéristiques initiales.

2) Déterminez la nationalité du personnage, modifiez les caractéristiques en conséquence.

3) Déterminez les bonus dus aux caractéristiques.

4) Déterminez l'origine sociale et les compétences. Elles peuvent être modifiées par la nationalité.

Table des Tailles Humaines

TAI	Hauteur en Cm	Poids en Kilo Faible	Poids en Kilo Moyen	Poids en Kilo Forte
1	0-30	0-5	0-7	0-10
2	31-60	6-10	8-15	10-20
3	61-90	11-15	16-22	21-30
4	91-105	16-20	23-30	31-40
5	106-120	21-25	31-37	41-50
6	121-135	26-30	38-45	51-60
7	136-150	31-35	46-52	61-70
8	151-155	36-40	53-60	71-80
9	156-160	41-45	61-67	81-90
10	161-165	46-50	68-75	91-100
11	166-170	51-55	76-82	101-110
12	171-175	56-60	83-90	111-120
13	176-180	61-65	91-97	121-130
14	181-185	66-70	98-105	131-140
15	186-190	71-75	106-112	141-150
16	191-195	76-80	113-120	151-160
17	196-200	81-85	121-127	161-170
18	201-205	86-90	128-135	171-180
19	206-210	91-95	136-142	181-190
20	211-215	96-100	143-150	191-200
21	216-220	101-105	151-157	201-210
22	221-225	106-110	158-165	211-220
23	226-230	111-115	166-172	221-230
24	231-235	116-120	173-180	231-240
25	236-240	121-125	181-187	241-250

Touchers Critiques

Toute attaque inférieure à 10 % du pourcentage nécessaire pour atteindre son adversaire est un toucher critique (ex : si le pourcentage nécessaire en attaque est de 33 %, tout résultat inférieur ou égal à 3 % est un critique).
Un toucher critique occasionne le double des dégâts normaux et ignore toute armure ou autre forme de protection.
Un toucher critique peut être paré, mais l'arme ou l'objet qui aura servi à la parade sera brisé.
Un toucher critique ne peut être évité que par un résultat critique en Eviter.
Un toucher critique peut désarmer un adversaire sans lui occasionner de dégâts, ni briser son arme si l'attaquant le désire. Pour éviter d'être désarmé, le défenseur doit obligatoirement réussir un jet en parade.

Procédure

Le personnage à la DEX la plus élevée frappe toujours le premier.
Un personnage peut parer autant de fois qu'il le désire dans un round, mais son pourcentage est diminué de 20 % à chaque tentative.
Un personnage peut éviter plutôt qu'attaquer ou parer au cours d'un round.
Un personnage qui dégaine une arme soustrait 5 à sa DEX pour déterminer son ordre d'attaque.

Armures

Type	Protection	Prix (en A)
Cuir	1D6 - 1	100
Cotte de Mailles	1D6	325
Demi Plaques	1D8 - 1	400
Plaques sans Heaume	1D10 - 1	1 000
Plaques avec Heaume *	1D10 + 2	1 000

* Les personnages portant le heaume ne peuvent utiliser aucune compétences de perception au-delà d'un maximum de 25 %, à l'exception des Granbretons.

Blessures

MINEURES : il s'agit d'une blessure qui occasionne une perte de points de vie strictement inférieure à la moitié du total en points de vie de la victime. Pour chaque 4 points de vie perdus de cette façon, le personnage perd un point de DEX jusqu'à sa guérison.

MAJEURES : il s'agit d'une blessure qui occasionne une perte en points de vie supérieure ou égale à la moitié du total de points de vie de la victime. Le personnage perd aussitôt la moitié de sa DEX jusqu'à sa guérison et peut continuer à se battre pendant un nombre de rounds égal au restant de ses points de vie. Il doit également effectué un jet sur le Tableau des Blessures Majeures pour déterminer les séquelles de sa blessure s'il guérit.

FATALES : il s'agit d'une blessure qui occasionne une perte en points de vie supérieure ou égale au total des points de vie du personnage. C'est la mort instantanée.

Parades Critiques

Une parade critique est réussie dans les mêmes conditions qu'un toucher critique.
Une parade critique brisera toute arme qui a réussi un toucher simple.
Une parade critique contre un coup critique brisera les deux armes.
Si la parade critique est effectuée alors que l'adversaire essayait simplement de désarmer son adversaire, aucune des deux armes ne sera brisée.

Dommages dus aux Chutes

Cherchez la hauteur de la chute dans la colonne de gauche. Lisez en regard pour déterminer les dommages infligés par la chute.

Hauteur de Chute	Dommages
0 à 1,5 m.	1D4 - 2 (un résultat inférieur à zéro signifie qu'aucun dommage n'a été infligé)
1,6 à 3 m.	1D6
3,1 à 6 m.	2D6
6,1 à 9 m.	3D6
9,1 à 12 m.	4D6
etc...	

Maladresses au Combat

Utilisez cette table pour déterminer l'effet d'une maladresse en combat. Reportez vous à la partie appropriée de la table suivant l'action entreprise.

D100	Maladresse avec une Arme de Mêlée (épée, hache, masse...)
01 - 50	L'arme tombe à vos pieds.
51 - 85	L'arme glisse de vos mains et tombe à une distance de 1D6 mètres.
86 - 00	L'arme touche la substance solide la plus proche et casse. S'il n'y a pas de substance dure (comme des murs, le sol, une armure), le maladroit s'est blessé lui même. Divisez les dégâts par deux.

D100	Maladresse avec une Arme de Jet (arc, fronde...)
01 - 50	L'arme tombe.
51 - 85	L'arme casse.
86 - 00	Vous touchez un allié ou vous vous tirez dans le pied (dégâts divisés par deux).

D100	Maladresse avec une Arme Naturelle (poing, griffe...)
01 -50	Glissade et chute. Vous devez continuer à combattre au sol à moins que votre adversaire ne vous laisse vous relever. Les attaques à partir du sol se font avec un pourcentage réduit de moitié sauf pour la parade.
51 - 85	Muscle froissé. Les prochaines 1D6 attaques sont effectuées à la moitié du pourcentage normal.
86 - 00	Vous vous blessez vous même. Dégâts normaux.

Même si une bête sauvage peut commettre une maladresse, il est improbable qu'elle tombe ou se blesse elle même. Si un animal effectue une maladresse, appliquez les résultats 01 - 50 et 86 - 00 à un objet inanimé ou à une autre bête, s'il y en a plusieurs en combat. Cela aidera les aventuriers sans prendre de libertés irréalistes avec les créatures qui les attaquent.

Liste des Compétences

Type	Compétence	% de départ	Expérience	Conditions préalables
Connaissances				
	Connaissance du Monde Ancien	0 %	Non	Entraînement Uniquement
	Connaissance de la Biologie	0 %	Non	Entraînement Uniquement
	Connaissance de la Chimie	0 %	Non	Entraînement Uniquement
	Connaissance de l'Electricité	0 %	Non	Entraînement Uniquement
	Connaissance de la Mécanique	0 %	Non	Entraînement Uniquement
	Connaissance de la Médecine	0 %	Non	Entraînement Uniquement
	Connaissance de la Musique	0 %	Non	Entraînement Uniquement
	Cartographie	10 % +	Oui	Aucune
	Artisanat	Bonus	Oui	Aucune
	Evaluer un Trésor	Bonus	Oui	Aucune
	Premiers Soins	Bonus	Oui	Aucune
	Mémoriser	Bonus	Oui	Aucune
	Navigation	Bonus	Oui	Aucune
	Navigation Aérienne	Bonus	Oui	Aucune
	Lire/Ecrire/Parler la Langue Commune	0 %	Oui	Aucune
	Lire/Ecrire/Parler une Autre Langue	0 %	Oui	Aucune
Manipulation				
	Jongler	Bonus	Oui	DEX 13 +
	Crocheter	Bonus	Oui	Aucune
	Piloter un Ornithoptère	Bonus	Oui	Aucune
	Passe Passe	Bonus	Oui	DEX 15 +
	Poser un Piège	Bonus	Oui	Aucune
	Faire un Noeud	Bonus	Oui	Aucune
Perception				
	Equilibre	10 % +	Oui	Aucune
	Ecouter	10 % +	Oui	Aucune
	Sentir	Bonus	Oui	Aucune
	Chercher	Bonus	Oui	Aucune
	Voir	10 % +	Oui	Aucune
	Goûter	Bonus	Oui	Aucune
	Pister	Bonus	Oui	Aucune
Discrétion				
	Embuscade	Bonus	Oui	Aucune
	Camouflage	Bonus	Oui	Aucune
	Dissimuler	Bonus	Oui	Aucune
	Se Cacher	10 % +	Oui	Aucune
	Déplacement Silencieux	Bonus	Oui	Aucune
	Couper une Bourse	Bonus	Oui	Aucune
Agilité				
	Grimper	10% +	Oui	Aucune
	Eviter	10% +	Oui	Aucune
	Sauter	Bonus	Oui	Aucune
	Chevaucher	Bonus	Oui	Aucune
	Nager	Bonus	Oui	Aucune
	Culbuter	Bonus	Oui	Aucune
	Diriger un Animal Ailé	Bonus	Oui	Aucune
Communication				
	Crédit	Bonus	Oui	Aucune
	Eloquence	Bonus	Oui	Aucune
	Persuader	Bonus	Oui	Aucune
	Chanter	Bonus	Oui	Aucune

Bonus de Caractéristiques

Compétence	Caractéristiques	Moins de 9	9-12	Plus de 12
Attaque	FOR	- 1 %	-	+ 1 %
	INT	- 1 %	-	+ 1 %
	POU	- 1 %	-	+ 1 %
	DEX	- 1 %	-	+ 1 %
Parade	FOR	- 1 %	-	+ 1 %
	TAI	+ 1 %	-	- 1 %
	POU	- 1 %	-	+ 1 %
Dommage - Voir le tableau séparé.				
Agilité	FOR	- 1 %	-	+ 1 %
	TAI	+ 1 %	-	- 1 %
	POU	- 1 %	-	+ 1 %
	DEX	- 1 %	-	+ 1 %
Communication	INT	- 1 %	-	+ 1 %
	POU	- 1 %	-	+ 1 %
	CHA	- 1 %	-	+ 1 %
Manipulation	FOR	- 1 %		+ 1 %
	INT	- 1 %		+ 1 %
	POU	- 1 %		+ 1 %
	DEX	- 1 %		+ 1 %
Perception	INT	- 1 %	-	+ 1 %
	POU	- 1 %	-	+ 1 %
Discrétion	TAI	+ 1 %	-	- 1 %
	INT	- 1 %	-	+ 1 %
	DEX	- 1 %	-	+ 1 %
Connaissance	INT	- 2 %		+ 2 %

Erudits et Scientifiques gagnent + 3 % par année au dessus de 25.
Nobles gagnent + 2 % par année au dessus de 25.
Autres gagnent + 1 % par année au dessus de 25.

Europe

La plupart des aventures de Hawkmoon auront lieu en Europe et il s'agit du lieu idéal pour débuter une campagne.

Carpathes
Si votre personnage est originaire des Carpathes, il possède une forte corpulence. Ajoutez 1 à sa FOR et 1D3 à sa CON. Retirez 1D3 à sa DEX. Tout jet de Noble ou Marin sur la Table des Origines Sociales doit être remplacé par Artisan.

Catalania
Le peuple de Corsica est d'origine française, celui de Sardainia, italienne. Si votre personnage est issu de Corsica, ses caractéristiques sont celles d'un Français. S'il est de Sardainia, référez vous à l'Italia. Vous pouvez choisir l'ile dont vous provenez ou jetez 1D6 : 1-3 = Corsica, 4-6 = Sardainia. Lors de la détermination de l'occupation, remplacez tout jet de Scientifique par Marin.

Espanyia
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = légère, 4-6 = moyenne. Ajoutez 1D4 à la DEX et au CHA.

France
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = légère, 3-6 = moyenne. Ajoutez 1 point à la FOR, à la CON, à l'INT, au POU, à la DEX et 1D4 au CHA.

Germanie
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1 = légère, 2-6 = moyenne. Ajoutez 1D4 à l'INT et à la CON.

Granbretanne
L'Ordre d"un Granbreton est choisi pour lui à la naissance et il ne peut jamais en changer. Il peut avoir un tic nerveux d'un type ou d'un autre. Il possède au moins une névrose ou une folie, à choisir en accord avec votre maître de jeu. Vous connaissez le langage de votre Ordre, en plus de la Langue Commune et du Granbreton. Jetez 1D6 pour la corpulence : 1 = légère, 2-4 = moyenne, 5-6 = forte. Ajoutez 1D6 à la FOR, à l'INT, à la TAI ; 1 à la TAI et 1D4 au POU. Retirez 1D8 au CHA s'il est de 10 ou plus. Si votre INT est de 20 ou plus, vous pouvez choisir d'être un Scientifique ou un Guerrier. Si votre INT est de 19 ou moins, vous êtes automatiquement un Guerrier. Lancez 1D100. Sur un résultat de 01-20, vous êtes également Noble.

Grèce
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = légère, 3-6 = moyenne. Ajoutez 1 à l'INT et 1D4 à la DEX. Retirez 1D3 à la FOR et 1D4 à la TAI si ces caractéristiques sont de 10 ou plus.

Hollandia
Jetez pour la corpulence : 1-3 = légère, 4-6 = moyenne. Retirez 1D4 à la TAI si elle est de 10 ou plus. Ajoutez 1D4 à la DEX et au CHA. Remplacez tout jet de Mutant sur la Table des Origines Sociales par Fermier.

Italia
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1 = légère, 2-5 = moyenne, 6 = forte. Retirez 1 à la FOR et 1D4 à la TAI si ces caractéristiques sont de 10 ou plus. Ajoutez 1D4 à la DEX et 2 au CHA.

Chypre
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = légère, 3-6 = moyenne. Retirez 1D3 à la FOR et 1 à la TAI si ces caractéristiques sont de 10 ou plus. Ajoutez 1D3 à la DEX et au CHA.

Bulgarie
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-4 = moyenne, 5-6 = forte. Ajoutez 1D3 à la CON et 1 à la DEX. Retirez 1D3 à la TAI si celle ci est de 10 ou plus. Remplacez tout jet de Marin sur la Table des Origines Sociales par Erudit.

Moscovie
Jetez 1D6 pour la corpulence. : 1-3 = moyenne, 4-6 = forte. Ajoutez 1D3 à la FOR et à la CON.

Orkneys
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1 = légère, 2-6 = moyenne. Ajoutez 1D6 à la TAI et à la CON. Retirez 1D4 à la DEX et au CHA, si ces caractéristiques sont de 10 ou plus. Remplacez tout jet de Voleur, Noble ou Scientifique sur la Table des Origines Sociales par Fermier.

Otriche
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = légère, 3-6 = moyenne. Ajoutez 1 à la DEX et au CHA. Remplacez tout jet de Marin sur la Table des Origines Sociales par Chasseur.

Perse
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-4 = légère, 5-6 = moyenne. Ajoutez 1D3 à la DEX et au CHA. Retirez 1D3 à la TAI si elle est de 10 ou plus.

Roumanie
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1 = légère, 2-5 = moyenne, 6 = forte. Ajoutez 1D3 au POU.

Scandie
La corpulence est moyenne. Ajoutez 1D4 à la FOR, à la TAI et à la CON. Retirez 1D4 à la DEX si celle ci est de 10 ou plus.

Tchéquie
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-4 = moyenne, 5-6 = forte. Ajoutez 1D4 à la CON. Retirez 1D3 à la TAI et 1 à la DEX si ces caractéristiques sont de 10 ou plus. Remplacez tout jet de Marin sur la Table des Origines Sociales par Fermier.

Sicilia
Ce peuple est identique aux Italiens.

Slovaquie
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = légère, 3-6 = forte. Ajoutez 1 à la FOR et à la CON. Retirez 1 à la DEX si celle ci est de 10 ou plus.

Sweiss
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = légère, 3-6 = moyenne. Retirez 1 à la FOR et 1D4 à la TAI si ces caractéristiques sont de 10 ou plus. Ajoutez 1D4 à la DEX et 2 au CHA. Remplacez tout jet de Marin sur la Table des Origines Sociales par Fermier.

Syrie
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-3 = légère, 4-6 = moyenne. Ajoutez 1D3 à la TAI et à la CON.

Turkia
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1 = légère, 2-6 = moyenne. Ajoutez 1D4 à la TAI et à la DEX. Retirez 1D3 à la CON si elle est de 10 ou plus.

Ukranie
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = moyenne, 3- = forte. Ajoutez 1D3 à la FOR et 1D6 à la CON. Retirez 1 à l'INT et 1D3 à la DEX si ces caractéristiques sont de 10 ou plus.

Yel
La corpulence est moyenne. Ajoutez 1D6 à la FOR et à la CON. Retirez 1D4 à la DEX et 1D6 au CHA si ces caractéristiques sont de 10 ou plus. Vous êtes automatiquement Chasseur, à moins que le jet sur la Table des Origines Sociales n'indique que vous êtes Fermier.

Amarekh

Le rapport entre les créatures normales et les mutants est d'environ 3 pour 1, avec des variations locales. Les voyages y sont lents et difficiles en raison de la topographie variable, d'une écologie dangereuse, de conditions climatiques brutales et de tribus humaines hostiles. La plupart des longs trajets indispensables s'effectuent par les rivières. Les Amarekhains, à l'exception des habitants de Kanda, Baha et Mexca parlent des dialectes dérivant de la langue commune au monde entier. Généralement on utilise pour baptiser les mois et les années, les noms d'événements importants ayant marqué la communauté qui emploie le calendrier. Ainsi le même mois peut porter des centaines de noms différents, allant de "La Lune de la Grande Sécheresse" à "La Saison où Jank Trouva la Vache Pourpre". Les scientifiques et les érudits utilisent l'ancien calendrier grégorien. Si vous créez un personnage d'Amarekh, utilisez la Table des Nationalités Amarekhaines.

Baha
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-3 = légère, 4-6 = moyenne. Ajoutez 1D4 à la FOR et 1D6 à la CON. Retirez 1D4 à la TAI et au CHA si ces caractéristiques sont de 10 ou plus. Remplacez tout jet d'Erudit, de Scientifique et de Noble sur la Table des Origines Sociales par Marin.

Caliphia
Les mutants, à moins d'être dangereux, vivent avec les humains normaux dans leurs communautés. Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = légère, 3-6 = moyenne. Ajoutez 1D3 à la TAI et au CHA. Remplacez tout jet d'Erudit ou de Scientifique sur la Table des Origines Sociales par Chasseur.

Chaton
Les habitants de Chaton sont de n'importe quel type humain. Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = légère, 4-5 = moyenne, 6 = forte. Les caractéristiques ne changent pas. Remplacez tout jet de Marin sur la Table des Origines Sociales par Marchand.

Demn
Jetez 1D6 : 1-2 = Fermier, 3-6 = Marchand. Toutes les autres occupations sont remplies par des extérieurs. La corpulence est moyenne. Ajoutez 1D4 à la FOR et 1D6 à la CON. Retirez 1D3 au POU et 1D4 au CHA, si ces caractéristiques sont de 10 ou plus.

Forda
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = légère, 3-6 = moyenne. Ajoutez 1D3 à la TAI.

Les Kampps
La corpulence est moyenne. Ajoutez 1D6 à l'INT. Tous les habitants des Kampps sont automatiquement des Erudits-Scientifiques.

Kanda
La corpulence est moyenne. Ajoutez 1D3 à la FOR et 1D4 à la CON.

Mexca
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-3 = moyenne, 4-6 = forte. Ajoutez 1D4 à la FOR et 1D6 à la CON. Retirez 1D4 à la TAI et au CHA si ces caractéristiques sont de 10 ou plus.

Migan
La corpulence est forte. Ajoutez 1D3 à la FOR et à la CON.

Narleen
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = légère, 3-4 = moyenne, 5-6 = forte. Les caractéristiques ne changent pas. Remplacez tout jet de Mutant par Artisan et tout jet de Fermier ou Chasseur par Marchand.

Pavana
La corpulence est moyenne. Ajoutez 1D3 à la CON. Lancez 1D100. Si le résultat est de 01-20, effectuez normalement un jet sur la Table des Origines Sociales. Autrement, votre aventurier est automatiquement Artisan ou Fermier (au choix).

Les Tribus
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1-2 = légère, 3-6 = moyenne. Ajoutez 1D4 à la DEX et au CHA. Si votre aventurier est issu des Tribus, il est automatiquement Chasseur. Lancez 1D100. Sur un résultat de 01-20, il est également Noble.

Wasiton
Jetez 1D6 pour la corpulence : 1 = légère, 2-5 = moyenne, 6 = forte. Les caractéristiques ne sont pas modifiées.

Xas
La corpulence est légère. Ajoutez 1D3 à la CON et 1D6 à la DEX. Retirez 1D4 à la TAI et 1D6 au CHA si ces caractéristiques sont de 10 ou plus. Remplacez tout jet de Noble ou d'Erudit sur la Table des Origines Sociales par Marin. Remplacez tout jet de Scientifique par Chasseur.

Tableau des Nationalités Amarehkaines

Utilisez le tableau suivant si vous créez un personnage amarehkain.

D100	Nation
01-03	Baha
04-12	Caliphia
13-17	Chaton
18-22	Demn
23-30	Forda
31-32	Les Kampps
33-42	Kanda
43-52	Mexca
53-60	Migan
61-66	Narleen
67-74	Pavana
75-84	Tribus
85-92	Wasiton
93-100	Xas

Table des Nationalités Européennes

Voici les nationalités auxquelles pourront appartenir les aventuriers dans Hawkmoon. Pour les nécessités de la campagne, le maître de jeu peut vous en imposer le pays natal de votre aventurier.

D100	Nationalité	D 100	Nationalité
01-03	Carpathes	56	Orkneys
04-06	Catalania	57-59	Otriche
07-10	Espanyia	60-63	Perse
11-16	France	64-67	Roumanie
17-23	Germanie	68-72	Scandiie
24-32	Granbretanne	73-76	Tchequie
33-35	Grèce	77-79	Sicilia
36-38	Hollandia	80-84	Slovaquie
39-43	Italia	85-87	Sweiss
44-45	Chypre	88-91	Syrie
46-49	Bulgarie	92-95	Turkia
50-55	Moscovie	96-99	Ukranie
		100	Yel

Table de Déplacements Journaliers et des Effets des Terrains

Pour déterminer la distance parcourue par un aventurier ou un groupe d'aventuriers :

1) Cherchez leur mode de voyage sur la Table des Vitesses de Déplacement.

2) Lisez la valeur en regard pour obtenir la distance approximative que le groupe a parcourue.

3) Sur la Table des Effets des Terrains, cherchez tous les types de terrains que le groupe a traversés.

4) Lisez les modificateurs en regard pour déterminer le ou les changements à apporter à la distance approximative parcourue. Tous les modificateurs sont cumulatifs.

5) Modifiez la distance approximative pour déterminer la distance réellement parcourue.

Vitesses de Déplacement

Marche :	30 km par jour sans trop se fatiguer.
Marche forcée :	65 km par jour de marche harassante.
A cheval :	90 km par jour de course harassante, sans être ralenti par des hommes à pieds ou des chariots lents.
Voyage en bateau :	100 - 200 km par jour, suivant le vent.

Effets du Terrain

Rivière importante :	il faut au moins un jour pour traverser, à moins qu'un gué, un bac ou un pont ne soient disponibles.
Forêt :	2/3 de la vitesse normale.
Collines :	2/3 de la vitesse normale.
Montagnes :	1/3 de la vitesse normale.
Marécages, marais :	1/4 de la vitesse normale, à moins d'utiliser un bateau sur les canaux.
Désert :	1/2 de la vitesse normale.
Neige ou glace :	1/4 de la vitesse normale

Valeur des Pièces

1 fer (F) = 5 centimes (franc des années 80)	
10 fer = 1 cuivre (C)	1C = 50 cts
10 cuivre = 1 argent (A)	1A = 5 FF
10 argent = 1 or (O)	1O= 50 FF
10 or = 1 grande or (GO)	1GO= 500 FF

Mutations Animales

Voici un échantillon des diverses mutations possibles du fait d'expositions aux radiations ou de manipulations génétiques.

D100	Résultat
01-03	Adaptabilité
04-06	Allergie
07-11	Modification des Caractéristiques (diminution)
12-16	Modification des Caractéristiques (augmentation)
17-19	Bipède
20-23	Camouflage
24-29	Coloration
30-33	Maladie Congénitale
34-35	Vecteur de Maladie
36	Intelligence Communautaire
37-39	Mains
40-43	Robustesse
44-51	Hybride
52-55	Sens Affiné
56-57	Luminescence
58-61	Modification du Métabolisme
62-63	Sensibilité à la Douleur
64	Phéromones
65-68	Sens Réduit
69-70	Régénération
71-73	Sensibilité
74-76	Parole (imitation)
77-81	Modification Structurelle (défavorable)
82-86	Modification Structurelle (favorable)
87-90	Venin
91-100	Au Choix du Maître de Jeu

Modification des Caractéristiques

Lancez 1D10 pour déterminer quelle caractéristique se transforme du fait d'expositions aux radiations ou de manipulations génétiques.

1D10	Caractéristique
1	FOR
2	CON
3	TAI
4	INT
5	POU
6	DEX
7	CHA
8	TAI et FOR
9	Lancez encore deux fois, en utilisant 1D8
10	Lancez encore trois fois, en utilisant 1D8

Mutations Végétales

Voici un échantillon de diverses mutations possibles du fait d'expositions aux radiations ou de manipulations génétiques.

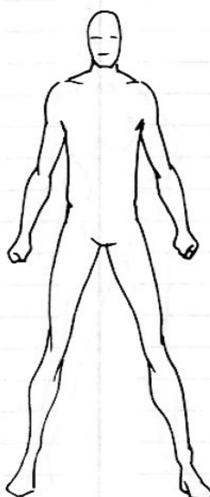
1D100	Résultat
01-05	Intelligence Communautaire
06-15	Imitation
16-23	Intelligence
24-33	Mobilité
34-41	Parfum
42-51	Personnalité
52-63	Poison
64-72	Sens
73-77	Spores
78-90	Modification Structurelle
91-00	Au Choix du Maître de Jeu



NOM

CARACTÉRISTIQUES

- FORce .... ____ ☐
- CONstitution ..... ____ ☐
- TAIlle .... ____ ☐
- INTelligence ...... ____ ☐
- POUvoir .... ____ ☐
- DEXtérité .... ____ ☐
- CHArisme .... ____ ☐



Armure ____

POINTS DE VIE

01 02 03 04 05 06 07 08 09
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30

Blessure majeure ____

Sexe	Age
Yeux	Cheveux

Nationalité

Classe sociale

AFFLICTIONS ET MUTATIONS

____

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE

Bonus ____

- Evaluer un Trésor .... ____ ☐
- Premiers Soins .... ____ ☐
- Cartographie .... ____ ☐
- Mémoriser .... ____ ☐
- Navigation .... ____ ☐
- Connaissance de la Musique ____ ■
- Connaissance de la Mécanique .... X ■
- Connaissance de la Chimie X ■
- Connaissance de la Biologie X ■
- Connaissance de la Médecine .... ____ ■
- Connaissance du Monde Ancien .... ____ ■
- Navigation Aérienne ..... ____ ☐
- Artisanat .... ____ ☐
- ____ ☐

	Lire/Ecrire		Parler	
Sa propre langue .	____	■	____	☐
____	____	■	____	☐
____	____	■	____	☐
____	____	■	____	☐

COMMUNICATION

Bonus 3

- Crédit .... ____ ☐
- Eloquence .... ____ ☐
- Persuader (10 %) .... ____ ☐
- Chanter .... ____ ☐
- ____ ☐

ARMES

ARMES	Attaque	Dégâts	Parade
Bonus	____		
____	____ ☐	____	____ ☐
____	____ ☐	____	____ ☐
____	____ ☐	____	____ ☐
____	____ ☐	____	____ ☐
____	____ ☐	____	____ ☐
____	____ ☐	____	____ ☐

NOTES ____

PERCEPTION

Bonus ____

- Equilibre (10 %) .... ____ ☐
- Ecouter (10 %) .... ____ ☐
- Sentir .... ____ ☐
- Chercher .... ____ ☐
- Voir (10 %) .... ____ ☐
- Goûter .... ____ ☐
- Pister .... ____ ☐
- ____ ☐

AGILITÉ

Bonus ____

- Grimper (10 %) .... ____ ☐
- Eviter .... ____ ☐
- Sauter (10 %) .... ____ ☐
- Equitation .... ____ ☐
- Nager .... ____ ☐
- Culbuter .... ____ ☐
- Diriger une Créature Ailée ____ ☐
- ____ ☐

MANIPULATION

Bonus ____

- Jongler .... ____ ☐
- Crocheter .... ____ ☐
- Passe-Passe .... ____ ☐
- Faire un Piège .... ____ ☐
- Faire un Nœud .... ____ ☐
- Piloter un Ornithoptère .. ____ ☐
- ____ ☐

DISCRÉTION

Bonus ____

- Embuscade .... ____ ☐
- Dissimuler .... ____ ☐
- Se Cacher (10 %) .... ____ ☐
- Mouvement Silencieux (10 %) .... ____ ☐
- Couper une Bourse ...... ____ ☐
- ____ ☐

Feuille de personnage *Joueur* ____

POSSESSIONS

ÉQUIPEMENT

ARGENT

NOTES

HAWKMOON

NOM

Poids Taille

CARACTÉRISTIQUES

FORce .... 17 ______ ☐

CONstitution ...... 14 ______ ☐

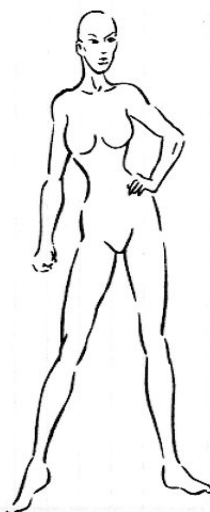
TAIlle .... 10 ______ ☐

INTelligence 14 ______ ☐

POUvoir ...... 14 ______ ☐

DEXtérité ...... 11 ______ ☐

CHArisme .... 11 ______ ☐



Armure ______

POINTS DE VIE

01 02 03 04 05 06 07 08 09
10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30

Blessure majeure ______

Sexe	Age
Yeux	Cheveux

Nationalité

Classe sociale

Slovaquie

AFFLICTIONS ET MUTATIONS

______

______

______

COMPÉTENCES

CONNAISSANCE

Bonus ______

Evaluer un Trésor .... ______ ☐

Premiers Soins .... ______ ☐

Cartographie .... ______ ☐

Mémoriser .... ______ ☐

Navigation .... ______ ☐

Connaissance de la Musique ______ ■

Connaissance de la Mécanique .... ______ ■

Connaissance de la Chimie ______ ■

Connaissance de la Biologie ______ ■

Connaissance de la Médecine .... ______ ■

Connaissance du Monde Ancien .... ______ ■

Navigation Aérienne ______ ☐

Artisanat .... ______ ☐

______ ______ ☐

	Lire/Ecrire	Parler
Sa propre langue ______	■	______ ☐
______	■	______ ☐
______	■	______ ☐
______	■	______ ☐

ARMES

	Attaque	Dégâts	Parade
	Bonus ______		
______	______ ☐	______	______ ☐
______	______ ☐	______	______ ☐
______	______ ☐	______	______ ☐
______	______ ☐	______	______ ☐
______	______ ☐	______	______ ☐
______	______ ☐	______	______ ☐

NOTES ______

______

PERCEPTION

Bonus ______

Equilibre (10 %) .... ______ ☐

Ecouter (10 %) .... ______ ☐

Sentir .... ______ ☐

Chercher .... ______ ☐

Voir (10 %) .... ______ ☐

Goûter .... ______ ☐

Pister .... ______ ☐

______ ______ ☐

AGILITÉ

Bonus ______

Grimper (10 %) .... ______ ☐

Eviter .... ______ ☐

Sauter (10 %) .... ______ ☐

Equitation .... ______ ☐

Nager .... ______ ☐

Culbuter .... ______ ☐

Diriger une Créature Ailée ______ ☐

______ ______ ☐

COMMUNICATION

Bonus ______

Crédit .... ______ ☐

Eloquence .... ______ ☐

Persuader (10 %) ...... ______ ☐

Chanter .... ______ ☐

______ ______ ☐

MANIPULATION

Bonus ______

Jongler .... ______ ☐

Crocheter .... ______ ☐

Passe-Passe .... ______ ☐

Faire un Piège .... ______ ☐

Faire un Nœud .... ______ ☐

Piloter un Ornithoptère .. ______ ☐

______ ______ ☐

DISCRÉTION

Bonus ______

Embuscade .... ______ ☐

Dissimuler .... ______ ☐

Se Cacher (10 %) ...... ______ ☐

Mouvement Silencieux (10 %) .... ______ ☐

Couper une Bourse ..... ______ ☐

______ ______ ☐

Feuille de personnage *Joueur* ______

CRÉATION TECHNOLOGIQUE



NOM :

CONSTRUCTEUR :

TAILLE :

PRIX :

DESCRIPTION :

CAPACITÉS	EFFETS

AVANTAGES

DÉSAVANTAGES

NOTES

CRÉATION TECHNOLOGIQUE



NOM :

CONSTRUCTEUR :

TAILLE :

PRIX :

DESCRIPTION :

CAPACITÉS	EFFETS

AVANTAGES

DÉSAVANTAGES

NOTES

Logement et Nourriture

2 C	Plancher de salle commune (faites attention à vos biens)
6 C	Dortoir
1 A	Chambre individuelle (bon lit, avec peu de puces)
8 A et +	Pavillon
10 A et +	Suite grand luxe (serviteurs, chambre privée)
3 C	Maigre repas
1 A	Bon repas
5 A et +	Festin
1-5 C	Bouteille de vin ou de bière
2 A et +	Bouteille de bon vin
10 A	Provisions pour une semaine (20 repas plus boisson)
5 C	Viande crue, la livre
3 C	Légumes, la livre
4 C	Miche de pain 1 kg
2 C	Litre de lait

Matériel de Campement

2 C	10 mètres de corde
10 A	10 mètres de chaîne
1 A	Tente 1 place
10 A	Tente 3 places
20 A	Tente 6 places
50 A	Tente 20 places
2 F	Bougie
1 F	Torche
1 A	Lampe à huile
1 A	Lanterne
1 C	Litre d'huile à lampe
1 F	Hameçon et fil à pêche
5 C	Filet de pêche
5 A	Pelle et pioche
1 A	Briquet et amadou
2 A	Sac à dos
5 C	Couverture de laine
5 A	Couverture de fourrure
2A	Cantine

Achats importants

300 A	Cabane en rondins
1 000 A	Habitation en brique (par pièce)
4 000 A	Habitation en pierre de taille (par pièce)
10 000A	Palais (par pièces)
2 000 A	1 acre de terre arable
15 000 A	Canon flamme (une recharge : 600 A)

Moyens de Transport

50-100 A	Cheval de trait
200 A	Cheval de monte
5000 A et plus	Cheval de guerre entraîné
5 A	Sacoches
30 A et plus	Selle et rênes
20 A	Charrette à deux roues
50 A	Chariot
50 A	Wagon couvert
200 A	Cabriolet
400 A	Coche
500 A	Carrosse
40 A	Boeuf de trait
70 A	Couple de boeufs de trait
25 A	Barque (avec les rames)
100 A	Petit navire à voiles
500 A	Barge de navigation côtière ou fluviale
1000 A	Navire marchand (par tonne de fret transportable)
1000 A	Navire de guerre (par membre d'équipage combattant)
15 000 A	Ornithoptère : Corbeau ou Vautour *
21 000 A	Ornithoptère : Griffon *
23 000 A	Ornithoptère : Dragon *
31 000 A	Ornithoptère : Phoenix *
13 000 A	Flamant de Kamarg
10 000 A	Ptéron
12 000 A	Faucon des Steppes

* disponible uniquement aux officiels des forces armées granbretonnes.

Habillement

1 A	Chemise
2 A	Pantalon
3 A	Cape simple
4 A	Pourpoint
5 A	Robe
6 A	Paire de bottes
8 A	Cape de cuir ou fourrée
8 A	Manteau d'hiver bon marché
14 A	Bon manteau d'hiver
20 A	Robe élégante
200 A et +	Armure d'apparat

Le style vestimentaire européen à l'époque d'Hawkmoon peut se définir comme une combinaison entre l'habillement médiéval et les modes en vigueur à la fin de la Renaissance.

Table des Origines Sociales

Lancez 1D100 pour déterminer la classe sociale des parents. Cela permet de déterminer l' expérience préliminaire. de l'aventurier

D100	Classe
01-10	Artisan
11-20	Fermier
21-30	Chasseur
31-40	Marchand
41-45	Mutant
46-50	Noble
51-60	Marin
61-70	Erudit
71-75	Savant
76-80	Voleur
81-100	Guerrier. Lancez 1D10.

Sur un résultat de 9 ou 10, le personnage est Pilote.

Tables des Armes

Toutes les informations concernant les différentes armes utilisées à Hawkmoon sont regroupées ici. Transférez sur votre feuille de personnage celles correspondant aux armes que vous utilisez.

Armes de Mêlée	Minimum Requis FOR	DEX	Dégâts	Prix
Hache de Bataille	13	9	1D8 + 2	200 A
Epée Large	9	7	1D8 + 1	250 A
Coup de Tête	-	-	1D4	-
Gourdin	7	7	1D6	-
Dague	-	3	1D4 + 2	100 A
Marteau à 2 Mains	11	9	1D10 + 2	300 A
Epée à 2 Mains	11	13	2D8	750 A
Hachette	7	9	1D6 + 1	125 A
Javelot		10	1D6	175 A
Coup de Pied	-	-	1D6	-
Masse	7	7	1D8	75 A
Grande Lance (2 Mains)	11	9	1D10 + 1	50 A
Epée Longue	13	9	1D10 + 1	350 A
Hache à 2 Mains	13	11	3D6	400 A
Coup de Poing	-	-	1D3	-
Bâton de Combat (2 mains)	9	9	1D8	50 A
Rapière	7	13	1D6 + 1	200 A
Sabre ou Cimeterre	9	9	1D6 + 2	225 A
Faux (2 mains)	11	9	2D6	75 A
Epée Courte	7	7	1D6 + 1	125 A
Lance (1 main)	9	7	1D6 + 1	50 A
Marteau de Guerre	11	7	1D6 + 3	200 A

Armes de Jet	Minimum Requis FOR	DEX	Dégâts	Portée	Prix
Ecu	6	12	1D6	10m.	50 A
Arc Composite	11	11	1D8+1	150m.	400 A
Arbalète	13	7	3D6	100m.	800 A
Dague	-	6	1D4+2	15m.	100 A
Lance Feu	11	11	5D6	100m.	3 000 A
Hachette	9	12	1D8+ 2	15m.	125 A
Javelot	7	10	1D8+ 2	30m.	175 A
Arc Long	13	11	1D10+2	120m.	600 A
Pierre	-	5	2D4	30m.	-
Arc Simple	9	9	1D6+1	90m.	25 A
Lance	9	10	2D6	15m.	20 A
Fronde	9	9	1D8+1	90m.	25 A

Boucliers	Minimum Requis FOR	DEX	Dégâts	Prix
Ecu		12	1D4	50 A
Grand Bouclier	8	9	1D6	100 A

Armes à Deux Mains : pour utiliser une arme à deux mains, il faut avoir les deux mains et les deux bras de libre. En d'autres termes, on ne peut pas utiliser de bouclier mais il peut être porté dans le dos.

Minimum Requis en FOR et DEX : toute personne voulant utiliser une arme doit avoir au moins la FOR et la DEX indiquées pour la manier correctement. Si votre personnage manque de FOR, il sera plus lent et maladroit. En termes de jeu, il frappera toujours le dernier. S'il lui manque plus de 3 points de FOR, il ne pourra frapper qu'un round sur 2. Si son adversaire utilise lui aussi une arme qui lui est interdite, c'est celui qui possède la plus grande DEX qui frappera le premier. Dans le cas d'arcs ou d'arbalètes, un personnage n'ayant pas la FOR nécessaire ne pourra en aucune façon utiliser l'arme : il est incapable de tendre la corde.
Si votre personnage manque de DEX, plutôt que de FOR, alors il n'arrive pas à bien manier l'arme : ses coups ne feront que la moitié des dégâts normaux et il ne pourra tirer qu'une fois par round. Si votre personnage manque à la fois de FOR et de DEX il souffrira des deux handicaps.

Portée (pour les armes de jet uniquement) : la distance maximale que l'on peut atteindre avec succès.

Toutes les armes possèdent 20 points de vie afin de déterminer si elles ont été endommagées par le feu, l'acide, les sabots d'un cheval etc...

Le Cycle des Années

Les années données ici correspondent à celles décrites dans la chronologie des romans d'Hawkmoon fournie dans le Livre de Science.

Année (après JC)	Cycle de l'Animal Equivalent
5290	87eme année du Rat
5291	87eme année du Cheval
5292	87eme année de l'Aigle
5293	87eme année du Requin
5294	88eme année du Taureau
5295	88eme année du Chien
5296	88eme année de la Chèvre
5297	88eme année du Rat
5298	88eme année du Cheval
5299	88eme année de l'Aigle
5300	88eme année du Requin

Année (après JC)	Cycle de l'Animal Equivalent
5301	89eme année du Taureau
5302	89eme année du Chien
5303	89eme année de la Chèvre
5304	89eme année du Rat
5305	89eme année du Cheval
5306	89eme année de l'Aigle
5307	89eme année du Requin
5308	90eme année du Taureau
5309	90eme année du Chien
5310	90eme année de la Chèvre

Table des Blessures Majeures

Utilisez cette table pour déterminer les effets d'une blessure majeure.

D100	Effets d'une Blessure Majeure
01 - 50	Vous vous ornez d'une cicatrice impressionnante, mais aucun autre effet.
51	Perte de l'oeil gauche. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
52	Perte de l'oeil droit. Vous perdez 2 points de CHA et 2 points de DEX.
53	Perte du nez. Vous perdez 4 points de CHA et 3 % au bonus de perception.
54	Perte de l'oreille gauche, ouïe endommagée. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % au bonus de perception.
55	Perte de l'oreille droite, ouïe endommagée. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % au bonus de perception.
56 - 57	Mâchoire brisée, perte de plusieurs dents. Vous perdez 2 points de CHA et 1 point de CON.
58	Blessure grave aux vertèbres supérieures. Capacité à se déplacer rapidement et à porter de lourdes charges sévèrement diminuée. Réduisez les valeurs de FOR et DEX de moitié.
59	Contusion sérieuse et traumatisme crânien. Vous perdez 3 points d'INT et 3 points de CHA. Réduisez tous les bonus dépendant, même partiellement, de l'INT.
60 - 62	Contusion légère et faible traumatisme crânien. Vous perdez 1 point d'INT et 3 points de CHA. Réduisez tous les bonus dépendant, même partiellement, de l'INT.
63 - 64	Dommages aux organes internes. Vous perdez 1D6 + 2 points de CON. Mort à court ou moyen terme possible. Vous perdez autant de points de vie que vous avez perdu de points de CON. Réduisez tous les bonus dépendant de la CON.
65 - 68	Côtes cassées. Vous perdez 1D4 points de CON. Vous perdez autant de points de vie que vous avez perdu de points de CON.
69 - 72	Bras gauche brisé, ne se rétablira jamais correctement. Vous perdez 2 points de DEX.
73 - 76	Bras droit brisé, ne se rétablira jamais correctement. Vous perdez 2 points de DEX.
77 - 79	Perte de la main gauche et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
80 - 82	Perte de la main droite et d'une partie du bras. Vous perdez 4 points de DEX.
83 - 86	Jambe gauche brisée, ne se rétablira jamais correctement. Vous perdez 2 points de DEX.
87 - 90	Jambe droite brisée, ne se rétablira jamais correctement. Vous perdez 2 points de DEX.
91 - 92	Tendon de la jambe gauche sectionné, la jambe est totalement inutilisable. Vous perdez 4 points de DEX.
93 - 94	Tendon de la jambe droite sectionné, la jambe est totalement inutilisable. Vous perdez 4 points de DEX.
95 - 97	Perte d'une partie de la jambe gauche. Vous perdez 3 points de DEX.
98 - 00	Perte d'une partie de la jambe droite. Vous perdez 3 points de DEX.

Tableau de la Connaissance de la Médecine

Ce tableau détaille les différents aspects de la compétence Connaissance de la Médecine. Un personnage connaît toutes les facultés indiquées à son niveau de compétence plus celles qui lui sont inférieures. Par exemple, un aventurier qui possède une compétence de 55 % en Connaissance de la Médecine sera capable d'effectuer les tâches indiquées sur la ligne des 55 % plus toutes les autres facultés indiquées sur les lignes inférieures.

Pourcentage	Effets produits en cas de réussite
01-10	Connaît les principes fondamentaux qui régissent l'organisme humain.
11-20	Diagnostique toutes les maladies
21-30	Connaît les traitements curatifs des maladies bénignes. La guérison complète exige 1D2 semaines.
31-40	Sait soigner les blessures mineures. Si le blessé respecte un repos complet à la suite des soins, il récupère alors un point de vie par jour.
41-50	Sait soigner les brûlures. La victime retrouve sa santé après un traitement de une semaine par tranche de 3 points de vie perdus. Un jet critique en Connaissance de la Médecine permettra d'effacer les traces habituellement définitives des brûlures graves (perte de points de CON).
51-60	Sait soigner les blessures majeures. Si le blessé observe un repos complet à la suite des soins, il récupère alors deux points de vie par semaine. Un jet critique en Connaissance de la Médecine permettra d'effacer les effets d'une blessure majeure (à l'exception des amputations ou autre perte d'organes).
61-70	Connaît les traitements curatifs des maladies graves. La guérison complète nécessite 1 à 3 mois de repos et de soins intensifs.
71-80	Le médecin est capable de supprimer une tare physique si celle ci ne correspond pas à une perte d'organes ou une amputation.
81-90	Connaît les opérations chirurgicales rudimentaires. Toutes les interventions complexes devront s'effectuer sous une demi fois la compétence.
91-00	Connaît les traitements curatifs des maladies habituellement mortelles. La guérison complète nécessite une année de repos et de soins intensifs.

Table des Bonus aux Dégâts.

Utilisez cette table pour calculer le Bonus aux Dégâts de votre personnage.

Dégâts Supplémentaires par Type d'Arme

FOR+TAI	Mêlée*	Tir/Lancer**
02-16	-1d6	-1d4
17-24	aucun effet	aucun effet
25-40	+1d6	+1d4
41-50	+2d6	+2d4
51+	3d6	+3d4

* ce bonus est ajouté aux dommages causés par n'importe quel type d'arme de mêlée, y compris les mains et les pieds.

** ce bonus est ajouté aux dommages effectués par n'importe quel type d'arme de lancer ou de jet utilisé par l'aventurier. Plus un personnage est fort et grand, plus il bandera fort son arc ou lancera violemment un objet.

Modificateurs au Nombre d'Actions

Etre dans la position la plus élevée	+ 1 action
Etre en position avantageuse	- 1 action pour l'adversaire
Diriger une créature ailée face à un ornithoptère	+ 1 action

Modificateurs dans la Réussite des Actions

	Attaque	Fuite/ Poursuite	Position Avant	Altitude	Esquive
Vautour	+ 20 %	+ 10 %	+ 20 %	+ 20 %	-
Griffon	- 10 %	- 10 %	- 10 %	-10 %	-
Dragon	+ 10 %				-
Phoenix	+ 20 %	+ 10 %	+ 10 %	+ 10 %	-
Flamant	+ 10 %	+ 10 %	+ 20 %	+ 10 %	+ 20 %
Ptéron	+ 10 %	+ 10 %	+ 20 %	+ 10 %	+ 20 %
Faucon	+ 10 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %

Maladresses en Pilotage d'Ornithoptère

1D100	Résultat
01 - 50	Le personnage perd les 1D3 actions suivantes qu'il s'agisse du round en cours ou du prochain.
51 - 80	Le pilote perd tous ses avantages de position : altitude et position.
81 - 90	Le pilote se place lui même devant son adversaire, qui bénéficie désormais d'une position avantageuse.
91 - 00	Ailes bloquées. L'ornithoptère tombe en chute libre.

Maladresses dans la Direction d'une Créature Ailée

1D100	Résultat
01 - 50	Le cavalier perd les 1D3 actions suivantes, qu'il s'agisse du round en cours ou du prochain.
51 - 90	Le cavalier perd tous ses avantages de position : altitude et position.
91 - 00	Le cavalier se place lui même devant son adversaire qui bénéficie désormais d'une position avantageuse.

Vous pouvez modifier ou agrémenter ces tables si vous le désirez.

Séquence de Jeu

1	Déclaration d'Intention.
2	Résolution du Combat/Tir.
3	Mouvement

Les Ordres de Granbretanne

La liste suivante présente de nombreux Ordres de Granbretanne accompagnés de leur fonction primaire.

Ordre	Fonction	Ordre	Fonction
Fourmi	Guerrier	Chacal	Guerrier
Blaireau	Ingénieur	Lion	Guerrier
Barracuda	Marine	Lézard	Erudit
Sanglier	Guerrier	Mante	Garde impér.
Taureau	Guerrier	Taupe	Ingénieur
Chameau	Marchand	Rat	Guerrier
Corbeau	Aviateur	Serpent	Scientifique
Anguille	Marine marchande	Requin	Marine
Faucon	Mercenaire	Crâne	Gardien de prison
Furet	Ingénieur	Araignée	Guerrière
Mouche	Guerrier	Tigre	Guerrier
Renard	Commerçant	Vautour	Mercenaire
Dieu	Prêtres	Belette	Ingénieur
Cheval	Guerrier	Chat sauvage	Guerrier
Chien	Guerrier	Loup	Guerrier
Hyène	Guerrier		

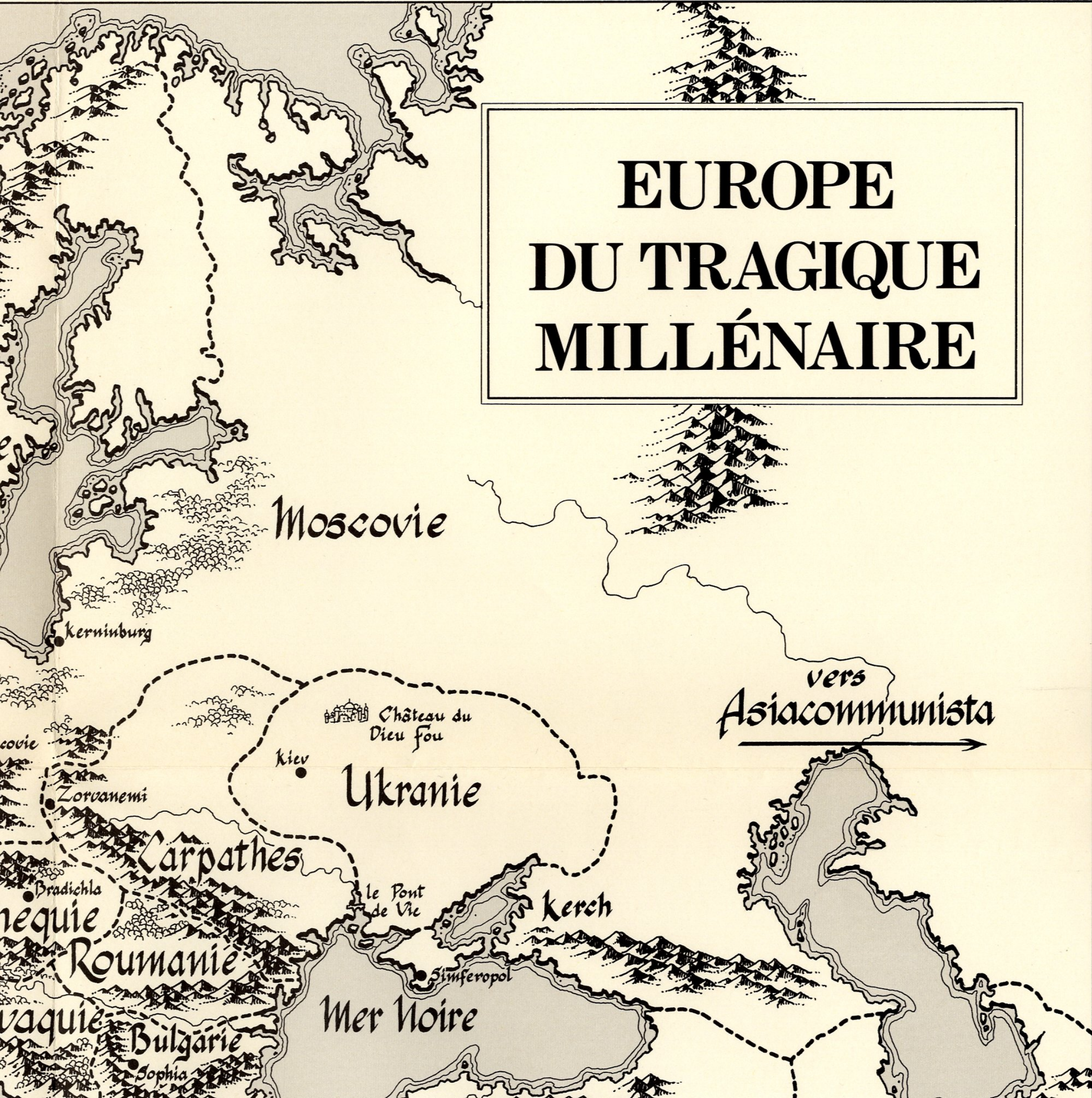
Nombre d'Actions suivant Niveau de Compétence

Niveau de Maîtrise	Nombre d'Actions
01 - 20	1
21 - 40	2
41 - 60	3
61 - 80	4
81 - 00	5

Hawkmoon fait partie de la série Champion Eternel de Chaosium Inc.
Hawkmoon est totalement compatible avec le jeu de rôle Stormbringer. Tout personnage créé pour un des jeux de la série Champion Eternel pourra être utilisé sans problème dans tout autre jeu de la série.

Edité en Français par Oriflam. Titre et marque déposés : 132 rue de Marly, 57 158 Montigny les Metz avec l'accord de Chaosium Inc. et de Games Workshop.
Maquette Informatique sur Xerox Ventura Publisher
Photocomposition : Composition Nancéenne
Imprimé en France, I.G.D. Nancy.




EUROPE
DU TRAGIQUE
MILLÉNAIRE
Moscovie
Kerninburg
vers
Asiacommunista
Château du
Dieu Fou
Kiev
Ukranie
covie
Zorvanemi
Carpathes
Bradichla
le Pont
de Vie
Kerch
nequie
Roumanie
Simferopol
Mer Noire
vaquie
Bulgarie
Sophia


Shetlas
Orkneys
Mer de Scandie
Scandie
Eire
Granbretanne
Halapandur
Yel
Londra
Kroiden
Kanbery
Deauvre
Le Pont d'Argent
Karlay
hollandia
Berlin
Köln
Cracovie
Kerni
Germanie
Liege
Rouen
Normandia
Parye
Sahbruck
Nürnberg
Zorva
Ulm
Wien
France
Bazhel
Munchen
Bradichla
Sweiss
Otriche
Tchequie
Bordeaux
Lyon
Valence
Château Airain
Provence
Padya
Aigues Mortes
Kamarg
Arles
Mozeille
Slovaquie
Catalania
Espanyia
Corsica
vers Amarehk



Mer de Scandie
Eire
Granbretanne
Halapandur
Yel
Londra
Kroiden
Skanbery
Deauvre
vers Amarehk
Le Pont d'Argent
Karlay
Hollandia
Berlin
Köln
Cracovie
Rouen
Liege
Germanie
Normandia
Parye
Sahbruck
Nürnberg
Ulm
Wien
France
Bazhel
Munchen
Bradichla
Sweiss
Otriche
Tchequie
Bordeaux
Lyon
Valence
Château Airain
Aigues Mortes
Provence
Padya
Kamarg
Arles
Mozeille
Slovaquie
Mer Adriatique
Catalania
Espanyia
Corsica
Italia
Sardainia
Grece
Sicilia
Tunis
Mer du Milieu
Golfe de Sidra


Moscovie
Kerninburg
vers
Asiacommunista
Château du
Dieu Fou
Kiev
Ukranie
Zorvanemi
Carpathes
Bradichla
Roumanie
le Pont
de Vic
Kerch
Simferopol
Mer Noire
Bulgarie
Sophia
Istanbul
Kizurnak
Ankara
Turkia
Perse
Grèce
Athena
Birachek
Firat
Hamadan
Chypre
Tarabulus
Syrie
Soryandum
Golfe
Persique
Mer de Chypre
Behruk
MONTER 88

Michael Moorcock

HAWKMOON™

Science et Sorcellerie dans la Terre du Futur


Duc Dorian Hawkmoon

Le Champion Eternel

Le Champion Eternel est une figurine mythique incarnée sur tous les plans d'existence, en tous âges et en tous lieux. Dès que le besoin s'en fait ressentir, le Champion Eternel s'éveille pour assurer la survie de l'humanité. Ses noms sont nombreux : Elric, Corum, Erekose, Urlik, Hawkmoon et une multitude d'autres. Il s'avance au cœur de la mêlée, ses compagnons héroïques à ses côtés.

Dorian Hawkmoon, Duc de Koln, est une des incarnations du Champion Eternel et l'ennemi juré de l'immonde Empire Granbreton. Sa patrie a été ravagée, son peuple massacré et les scientifiques déments de Granbretanne ont essayé d'asservir son esprit grâce au Joyau Noir.

Hawkmoon est un jeu de rôle fantastique qui s'inscrit dans la lignée des jeux consacrés au Champion Eternel conçus par Chaosium. Les joueurs pourront créer des personnages imaginaires qui partiront à l'aventure dans une Terre étrange peuplée de créatures magiques et de héros.

Cette boîte contient tout ce dont vous avez besoin pour créer et jouer ces aventures.

Hawkmoon est totalement compatible avec son jeu frère Stormbringer. Ils font tous deux partie de la ligne de jeux consacrée par Chaosium au Champion Eternel. Des personnages créés pour l'un des jeux du Champion Eternel pourront être utilisés sans aucun inconvénient dans n'importe quel autre titre de la gamme. La puissance de la Loi ou du Chaos sur un plan particulier peut affecter les capacités en magie d'un personnage (Démons, prenez garde !).

VOUS TROUVEREZ DANS CETTE BOITE : le Livre du Joueur (la Terre, un calendrier, création du personnage, déplacement, armes et combat, compétences, etc.), le Livre de Science (technologie et science, inventions, laboratoires, voyage entre les plans), le Livre du Maître (conseils au maître de jeu, créatures, entités et mutants, trésors et artefacts, deux aventures complètes, caractéristiques des personnages des romans), la carte de l'Europe 35 × 45 cm.

Attention, cette boîte ne contient pas de dés. 2D10, 1D8 et 3D6 vous seront nécessaires pour jouer à Hawkmoon.



© 1988 Edité par ORIFLAM, avec l'accord de Chaosium

